Auf 300 Seiten: Instanzen, Klassen, Berufe, Einsteigerguides und Profi-Tipps! 02/08 € 9,99

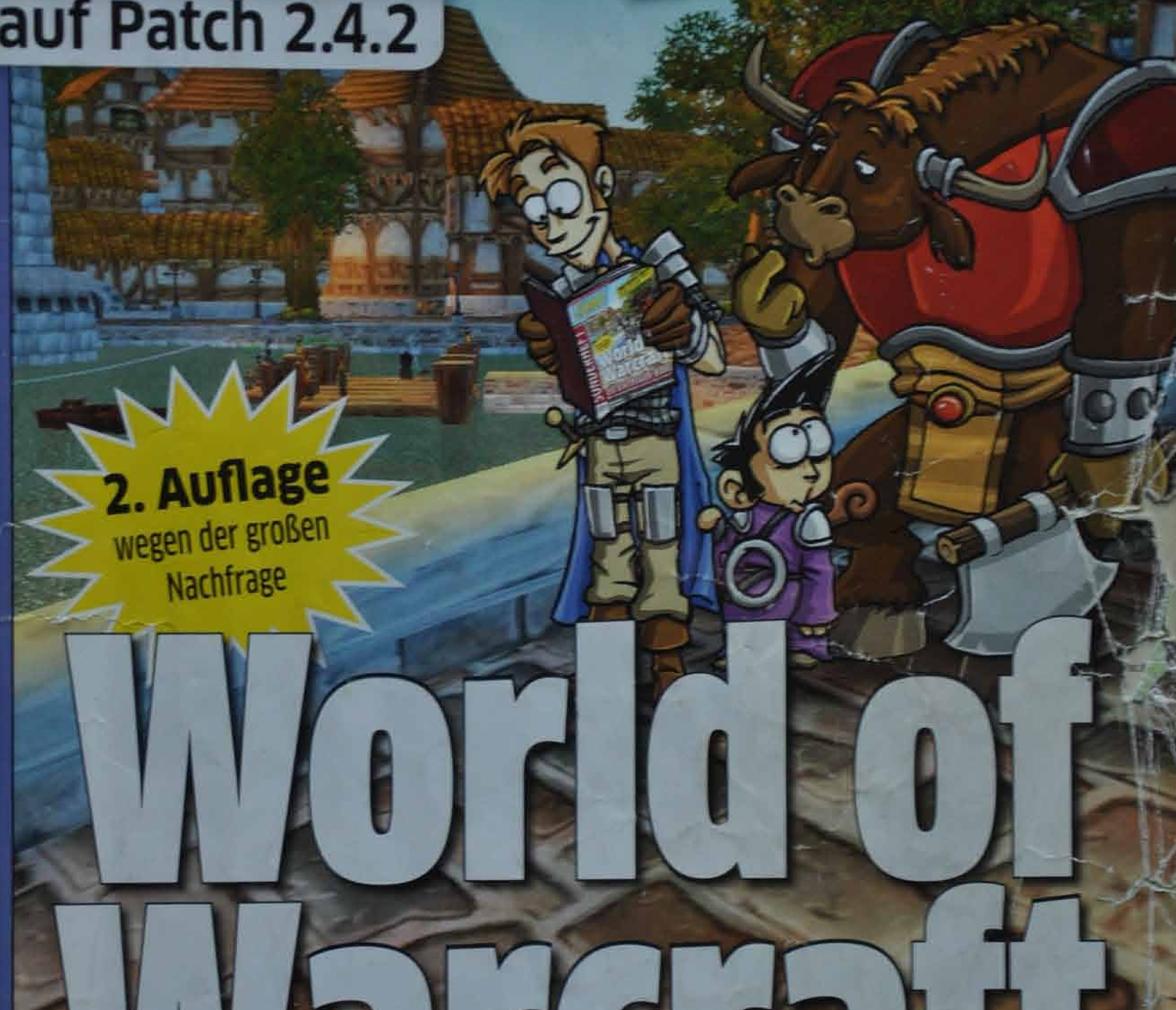
PC Games

Wissen, was gespielt wird

300 Seiten stark!
Alles, was Sie über Klassen, Instanzen und Berufe wissen müssen

Basiert auf Patch 2.4.2

SONDERHEFT



2. Auflage
wegen der großen Nachfrage

World of Warcraft

DIE EINSTEIGER-BIBEL

Der unverzichtbare Ratgeber auf dem Weg zu Level 70!

Ausführliche Klassenguides
Wie spiele ich meinen Charakter? Tipps für jeden Levelbereich

Alle 5er-Instanzen bis Level 70
Detaillierte Karten, Bosse, Beute und jede Menge Tipps und Tricks!

Optimal leveln: Einsteigerguides
Berufe, Gold, Spielmechanik – wir erklären, wie WoW funktioniert!

€ 10,80; Schweiz sfr 19,80; ...der 100,00; Italien, Spanien, ...h, Griechenland, Portugal, ...rische Inseln € 13,50; ...elgien, Luxemburg € 11,60

02
...540999 2

FAQ – Anfänger-Guide

Hier finden Sie Antworten auf so manche Fragen, die vielen Spielern schon unter den Nägeln gebrannt haben.

Autor: Rene Gutzmann

Welche Questgebiete kann ich mit meinem Level angehen?

Wir haben eine Liste aller Questgebiete für Sie zusammengestellt, die nach Stufe geordnet ist. Schauen Sie einfach auf Seite 13 nach! Es gibt auch Add-ons, die Ihnen Gebiete empfehlen, z. B. LocationFu für die FuBar unter http://files.wowace.com.

Wo erlerne ich den nächsthöheren Handwerks-Skill?

Die Handwerkslehrer stehen in jeder Hauptstadt. Juwelenschleifer-Lehrer bilden hier eine Ausnahme, da sie erst mit der Erweiterung Burning Crusade dazugekommen sind. Genaue Angaben, wo Sie Ihren Lehrer finden, lesen Sie in unserem Handwerksguide ab Seite 18!

Wo steht mein Klassenlehrer?

Die Klassenlehrer stehen in allen Hauptstädten, aber auch in einigen kleineren Ortschaften. Fragen Sie einfach die Stadtwache, wo Sie genau hinlaufen müssen. Es gibt auch Ausnahmen wie den Druiden. Druidenlehrer stehen nur in ausgewählten Städten wie Donnerfels und Darnassus.

Wann muss ich meinen Klassenlehrer aufsuchen?

Bis Stufe 60 können Sie bei jeder geraden Stufe neue Fähigkeiten bei Ihrem Klassenlehrer erhalten. Ab da hat er sogar auf jedem Level Neues für Sie. Halten Sie stets genug Silber und Gold bereit, damit Sie auch alles lernen können.

Welches Item ist besser, x oder y?

Überlegen Sie sich, welche Werte für Ihre Klasse und Skillung am wichtigsten sind. Oder lesen Sie dies in Klassenguides nach oder fragen erfahrene Mitspieler. Dann berücksichtigen Sie für Ihren Vergleich nur diese Werte. Stellen Sie diese Werte gegenüber und berechnen Sie, welches Item Ihnen den größten Gesamtbonus bringt. Hilfreich ist hier auch das Add-on RatingBuster von http://files.wowace.com. Es rechnet Ihnen im Tooltip Wertungen in Prozent um und stellt die gewünschten Werte einander farbig markiert gegenüber.

Wie soll ich skillen?

Probieren Sie einfach aus, welcher Talentbaum Ihnen am meisten Spaß macht. Die Talentverteilung sollte auch immer zu Ihrem persönlichen Spielstil passen. Gängige Skillungen und hilfreiche Tipps entnehmen Sie unseren Klassen-Guides ab Seite 37. Sie können auch in den Klassenforen unter http://www.wow-europe.com Fragen stellen und Ihre Verteilung diskutieren.

Welche Add-ons können mir helfen?

Es gibt Tausende von Add-ons. Beschränken Sie sich auf das Notwendigste, um die Ressourcen Ihres Computers zu schonen. Gängige Add-ons finden Sie z. B. unter www.buffed.de, Favoritenlisten und Kategorien unter http://www.curse.com. Ein Muss für das Gruppenspiel ist ein Threatmeter wie Omen oder KTM, welches Ihnen Ihre Bedrohung anzeigt. Sie sollten als Tank immer ganz oben stehen, jedes andere Gruppenmitglied maximal auf Platz 2.

Wie komme ich nach xy?

Nutzen Sie die beiliegende Karte, um den kürzesten Laufweg zu Ihrem Ziel zu finden. Sie können auch den Online-Atlas unter http://www.wow-europe.com/de nutzen.

Was ist ein Makro?

Eine Abfolge von Befehlen, die nacheinander ausgeführt werden. Makros sind hilfreich, um häufige Aktionen zu automatisieren oder mehrere Aktionen auf einen Button zu legen. Nützliche Makros für Ihre Klasse können Sie in den Klassenforen unter http://www.wow-europe.com/de nachlesen.

Wie funktioniert das Plünder-/Würfelsystem?

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, höherwertige Beute zu verteilen. Der Gruppenleiter kann diese Plünderoption verändern. Standardmäßig ist „Plündern als Gruppe" für Gegenstände mit mindestens grüner Qualität eingestellt. Der Gruppenleiter kann aber auch auswählen, dass das Plündersystem erst bei blauer oder lila Qualität greifen soll. Alles, was unter dieser Schwelle liegt, kann reihum geplündert werden.

Wo finde ich einen bestimmten Gegenstand / NPC / Gegner?

Lesen Sie Ihren Quest-Text aufmerksam durch. Dort sind normalerweise genug Informationen enthalten, um das Gesuchte zu finden. Wenn Sie trotzdem nicht weiterwissen, geben Sie den Namen des gesuchten Gegenstands / NPCs / Gegners in die Suchmaske auf www.buffed.de ein. Dort erhalten Sie sogar eine Karte, auf der das Ergebnis eingezeichnet ist. So sehen Sie auf einen Blick, wo Sie hinmüssen. Das ist einfacher, als im Chat andere Spieler mit den immer selben Fragen zu belästigen. Helfen Sie sich einfach, schnell und unkompliziert selbst.

Was bringt mir Ruf bei einer Fraktion?

Händler geben Ihnen einen Rabatt, je nachdem, welchen Ruf Sie bei der entsprechenden Fraktion genießen. So sparen Sie bare Münze, z. B. bei Reparaturarbeiten.

- Freundlich: 5 % Rabatt
- Wohlwollend: 10 % Rabatt
- Respektvoll: 15 % Rabatt
- Ehrfürchtig: 20 % Rabatt



DER TRAUM VOM FLIEGEN: Allianz und Horde lassen ihn mit Stufe 70 Wirklichkeit werden. Die edelsten fliegenden Untersätze bieten freie Fraktionen an.

- **Plündermeister**: Nur der PM kann die Gegenstände an die Spieler verteilen. In fremden Gruppen sollten Sie aufpassen, ob Sie dem PM trauen können. Es ist schon vorgekommen, dass ein PM alles selbst eingesteckt und dann das Weite gesucht hat. Andererseits können Sie mit einem Plündermeister sehr gerecht verteilen und haben Zeit, in der Gruppe zu diskutieren, wer die Beute erhalten soll.
- **Jeder gegen jeden**: Wer zuerst kommt, mahlt zuerst. Der Schnellste erhält den Gegenstand. Jeder kann alles aufheben.
- **Plündern als Gruppe**: Droppt ein Gegenstand von mindestens grüner Qualität, erscheint bei allen Spielern einer Gruppe ein Optionsfenster. Hier kann der Spieler entscheiden, ob er für den Gegenstand würfeln will oder passt. Passen Sie sehr gut auf, ob Sie Bedarf auf den Gegenstand anmelden und, wohin Sie klicken. Bei Fehlklicken gibt es oft kein Zurück und es bricht leicht Streit aus. Denken Sie auch an die anderen Mitspieler. Wer braucht die Beute dringender? Wer hat den größeren Vorteil?
- **Bedarf vor Gier**: Funktioniert genauso wie Plündern als Gruppe, jedoch kann nicht jeder auf alles Bedarf anmelden. Nur auf Gegenstände, die eine Klasse auch tragen kann, kann diese auch würfeln. Geht es z. B. um eine Leder-Rüstung, können Schurken und Krieger würfeln, Priester jedoch nicht.
- **Reihum**: Die Beute wird reihum vergeben, ohne auf Bedürfnisse Rücksicht zu nehmen.

Kann ich jedes Reittier reiten?

Sie können prinzipiell jedes Reittier der eigenen Fraktion reiten, wenn Sie die entsprechende Reitfertigkeit besitzen. Jedoch benötigen Sie für die Reittiere anderer Rassen den Ruf Ehrfürchtig der zugehörigen Fraktion. Einige Reittiere können bestimmte Rassen nicht tragen: Roboschreiter können nur von Gnomen und Zwergen geritten werden, Tauren können keine Skelettpferde und Raptoren reiten.

Wie kann ich meine Talentpunkte neu verteilen?

Suchen Sie Ihren Klassenlehrer auf und wählen Sie die Gesprächsoption „Ich möchte meine Talente verlernen". Dies kostet Sie zwischen 1 und 50 Gold, je nachdem, wie oft Sie Ihre Talente in der letzten Zeit verlernt haben. Es werden alle Talentpunkte zurückgesetzt und Sie müssen im Anschluss alle Fähigkeitenstufen neu lernen, die Sie zum ersten Mal erhalten. Waren Sie beispielsweise noch nie Elementarschamane, müssen Sie sich nun sämtliche Fähigkeiten des Elementarschamanen neu aneignen und für jede Stufe bezahlen. Waren Sie dagegen früher schon mal Elementarschamane, bezahlen Sie nur für die Neuverteilung der Talentpunkte.



WEIDMANNSHEIL: Mit dem Bogen alleine wird Ihr Jäger nicht glücklich. Machen Sie sich auf den Weg zu den Waffenlehrern.

Wo lerne ich Waffenfertigkeiten?



In jeder Hauptstadt finden Sie Waffenlehrer, die Sie bestimmte Waffenfertigkeiten lehren können, sofern sie für Ihre Klasse verfügbar sind. Die Lehrer können Ihnen auch mitteilen, was Ihnen andere Lehrer beibringen können. Fragen Sie die Stadtwache, um den genauen Aufenthaltsort in den Städten zu erfahren.

	Horde	Allianz
Dolche	Ogrimmar, Silbermond, Unterstadt	Sturmwind, Eisenschmiede, Exodar, Darnassus
Faustwaffen	Ogrimmar	Darnassus, Eisenschmiede
Schwerter	Unterstadt, Silbermond	Sturmwind, Exodar
Streitkolben	Donnerfels	Eisenschmiede, Exodar
Äxte	Orgrimmar	Eisenschmiede
Stäbe	Ogrimmar, Donnerfels	Sturmwind, Darnassus
Stangenwaffen	Unterstadt, Silbermond	Sturmwind
Bögen	Orgrimmar, Silbermond	Darnassus
Armbrüste	Unterstadt	Eisenschmiede, Exodar, Sturmwind
Schusswaffen	Donnerfels	Eisenschmiede
Wurfwaffen	Orgrimmar, Silbermond	Darnassus, Eisenschmiede



KNOCHENWURMER: Jenseits des Dunklen Portals halten diese Monster Sie auf Trab.

Um keinen Fehler beim Verteilen der Punkte zu machen, nutzen Sie am besten einen Talentrechner, zum Beispiel unter http://www.wow-europe.com/de. Dort können Sie beliebig experimentieren und sich Ihre Wunschskillung auch ausdrucken.

Was bedeutet eine Abkürzung oder ein bestimmtes Wort?

Lesen Sie in unserem Glossar auf Seite 34 nach. Dort haben wir die gebräuchlichsten Begriffe und Abkürzungen erklärt. Falls das unbekannte Wort dennoch nicht dabei sein sollte, fragen Sie einfach im Spiel nach.

Wie kann ich den Server wechseln?

Blizzard bietet hin und wieder kostenlose Transfers an. Diese finden jedoch nur von bestimmten Servern auf bestimmte andere statt. Oft sind nicht die gewünschten Realms dabei. Ist das der Fall, können Sie den kostenpflichtigen Transfer (20 Euro pro Charakter) nutzen. Überlegen Sie sich den Wechsel jedoch gut und inspizieren Sie die neue Heimat Ihres Charakters vorher mit einem kleinen Twink. Sie können erst nach einem Monat erneut wechseln. Die genauen Bestimmungen entnehmen Sie den Richtlinien auf http://www.wow-europe.com/de.

Wie verlasse ich eine Gilde?

Wenn Sie Ihre Gilde verlassen wollen, geben Sie das Kommando „/gquit" in die Chatzeile ein. Scheiden Sie im Guten aus Ihrer Gilde aus und stoßen Sie die Leute nicht vor den Kopf. Das haben Ihre alten Weggefährten nicht verdient und vielleicht möchten Sie ja doch eines Tages zurückkehren. Also verbauen Sie sich den Wiedereintritt nicht durch unüberlegte Aktionen. Verabschieden Sie sich angemessen, dann behalten Sie vielleicht auch einige gute Freunde.

Was ist die blaue Zeit?

Wenn Sie sich in Gasthäusern oder Hauptstädten aufhalten oder ausloggen, färbt sich Ihr Erfahrungsbalken blau und Sie erhalten einen Erholt-Bonus. Dieser entspricht 200 Prozent der normalen Erfahrung.

Ich habe meinen Charakter / einen Gegenstand gelöscht / verkauft. Wie bekomme ich ihn wieder?

Wenn Sie einen Gegenstand verkauft und zwischendurch nicht ausgeloggt haben, können Sie ihn über den Reiter „Rückkauf" wiedererwerben, wenn er unter den letzten zwölf Gegenständen war, die Sie dem Händler feilgeboten haben. Ansonsten hilft nur ein Ticket an einen Game Master. Eventuell kann er Ihnen den Gegenstand wiederherstellen. Das Gleiche gilt, wenn Sie einen gelöschten Charakter wiederhaben möchten. Da Sie jedoch nicht darauf bauen können, dass Sie Charakter oder Item zurückerhalten, sollten Sie die Entscheidung, was Sie löschen und verkaufen, immer mit Bedacht treffen.

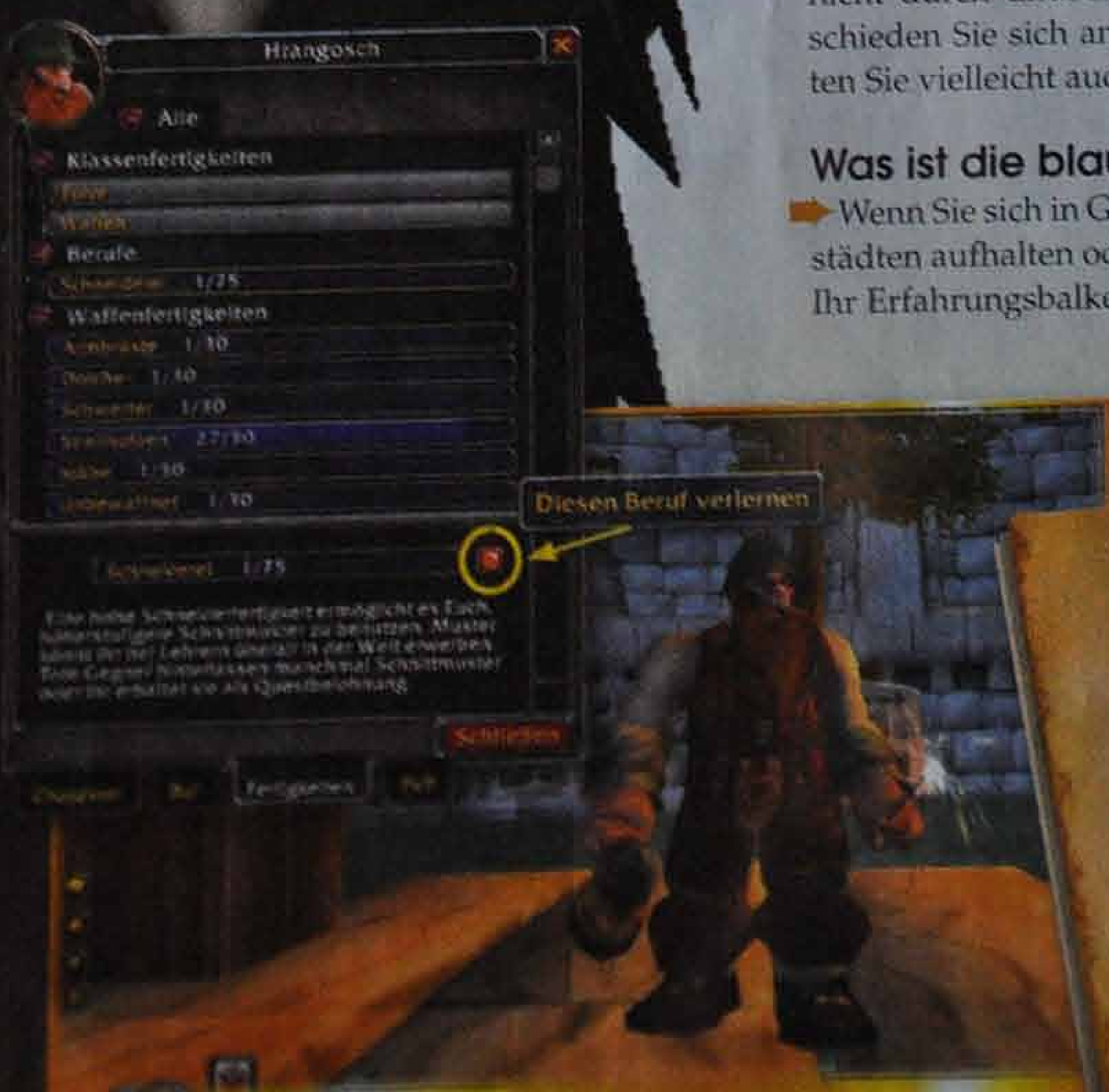
Welche Rasse und Klasse soll ich nehmen?

Wählen Sie einfach die Rasse, die Ihnen gefällt. Wenn Sie mit Freunden durchstarten, ist es natürlich schön, wenn Sie in dem gleichen Startgebiet beginnen (Orcs und Trolle sowie Gnome und Zwerge teilen sich übrigens jeweils ein Startgebiet). Die unterschiedlichen Rassenfertigkeiten fallen nicht so sehr ins Gewicht, dass es eine richtige oder falsche Rasse für eine Klasse gäbe.

Das Gleiche gilt für die Klassenwahl. Informieren Sie sich über die Unterschiede der einzelnen Klassen. Lesen Sie unsere Guides durch und stöbern Sie einmal im Neuankömmlinge-Forum von http://www.wow-europe.com/de. Anschließend treffen Sie Ihre Wahl. Sie können auch einfach verschiedene Klassen ausprobieren, jedoch fallen die Unterschiede erst mit höherem Level richtig auf. Lassen Sie sich von niemandem vorschreiben, was und wie Sie spielen sollen. Ihnen soll es Spaß machen!

Eine Quest ist fehlgeschlagen. Was mache ich nun?

Wenn Sie eine Quest einfach nicht geschafft haben, probieren Sie es erneut. Eventuell warten Sie auch noch, bis Sie den einen oder anderen Level zugelegt



LEHRE ABBRECHEN: Der Zwerg-Krieger hatte wohl dem Alkohol zu sehr zugesprochen, als er auf die Idee kam, Schneider zu werden. Kein Problem, ...

Wie verlerne ich einen Beruf?

Drücken Sie die Taste „K", um das Fertigkeiten-Fenster zu öffnen. Selektieren Sie den zu verlernenden Beruf und klicken Sie dann im unteren Fenster auf das kleine, rot-goldene Symbol „Den Beruf verlernen". Achtung: Dabei verlieren Sie alle bislang erreichten Punkte in dieser Tätigkeit und müssen noch mal ganz von vorne beginnen, falls Sie doch wieder Ihren alten Beruf ergreifen wollen.



DAS DUNKLE PORTAL: Weiblicher Charme oder ein gefälschter Ausweis helfen Ihnen hier nicht weiter. Die beiden Türsteher lassen Sie erst ab Stufe 58 passieren.



AUF NACH SILBERMOND: Betreten Sie die Ruinen von Lordaeron und wenden Sie sich nach rechts. Steigen Sie die Stufen hinauf, um zur Kugel zu gelangen.

haben. Oder lassen Sie sich von Freunden helfen.

➡ Steht im Questlog dagegen, dass die Quest fehlgeschlagen ist, müssen Sie sie im Questlog abbrechen und dann neu bei dem entsprechenden Questgeber annehmen. Begleitquests schlagen zum Beispiel oft fehl, wenn Sie zu weit von der Begleitperson entfernt sind.

Wie viele Charaktere kann ich maximal haben?

➡ Pro Server können Sie maximal 10 Charaktere, insgesamt 50 Ihr Eigen nennen.

Wer bekommt die Truhe / Pflanze / das Erz etc.?

➡ Sind Sie in einer Gruppe unterwegs, schnappt sich nicht einfach der Erste die Truhe, die Pflanze, das Erz usw., sondern es wird darum gewürfelt. Geben Sie „/rd" in die Chatzeile ein, um die Würfel entscheiden zu lassen. Bei der nächsten Blume oder dem nächsten Erz kommt dann ein anderer zum Zuge. So verteilen Sie die Beute halbwegs gerecht. Benötigt ein anderer den Inhalt der Truhe, sollten Sie den Inhalt fairerweise weitergeben. Ist der Inhalt besonders wertvoll, können Sie ja etwas dagegen tauschen.

➡ Wenn Sie allein durch WoW streifen und Erze, Kräuter oder Truhen entdecken und es ist schon ein anderer Spieler vor Ort, der möglicherweise gerade einen Gegner bekämpft, der die Beute bewacht, gehen Sie weiter. Nichts ist ärgerlicher, als wenn einem jemand die erkämpfte Beute stiehlt. Ihnen soll das doch auch nicht passieren, oder? Auch wenn Sie Ihr Gegenüber nicht kennen, steckt immer noch ein anderer Mensch dahinter.

Welche Berufe soll ich lernen?

➡ Grundsätzlich haben Sie die freie Wahl. Sie können zwei Hauptberufe und alle drei Nebenberufe erlernen. Jedoch unterstützen manche Berufe bestimmte Klassen besser als andere. Vorschläge finden Sie in unserem Handwerksguide ab Seite 18.

Mehrere Spieler haben Bedarf an einem Gegenstand. Wer bekommt ihn?

➡ Fällt ein höherwertiger Gegenstand, benebelt oft ein Schleier der Gier die Spieler. Sofort wird unüberlegt Bedarf angemeldet. Prüfen Sie bitte genau, ob der Gegenstand wirklich besser ist als der eigene. Werfen Sie auch einen Blick auf die Ausrüstung der Mitbewerber. Hat ein Mitspieler einen größeren Vorteil davon als Sie, ist es nur fair, wenn Sie einfach einmal passen. Gerade das macht auch eine gute Atmosphäre innerhalb einer Gilde aus: wenn man einmal an andere denkt und seine eigene Gier zurückschraubt. So hinterlässt man auch schnell einmal einen guten Eindruck und findet vielleicht einen neuen Freund.

➡ Sollten dennoch alle Bedarf an dem Gegenstand haben, dann lassen Sie einfach die Würfel entscheiden. In Raid-Gilden wird stattdessen auch gern ein Punktesystem verwendet. Wenn Sie diesmal Pech haben, ärgern Sie sich nicht zu sehr. Es ist nur ein Spiel und nächstes Mal sind Sie vielleicht der Glückliche!

Wie komme ich nach Silbermond?

➡ Nutzen Sie die Translokationskugel im Eingangsbereich von Unterstadt. Auf dem gleichen Weg kommen Sie auch wieder nach Unterstadt zurück.

Wie komme ich zur Exodar?

➡ Nutzen Sie ein Schiff von Auberdine aus, welches Sie direkt zur Azurmythosinsel bringt.

Wie komme ich in die Scherbenwelt?

➡ Der gewöhnliche Weg führt Sie ab Level 58 durch das Dunkle Portal in den verwüsteten Landen. Wer es eilig hat, kann sich von einem Magier ein Portal nach Shattrath machen lassen oder von einem Hexer in die Scherbenwelt geportet werden. Die letzten beiden Methoden unterliegen keinen Levelanforderungen.

In welche Gilde soll ich gehen?

Wenn Sie Freunde in WoW gefunden haben, liegt es natürlich nahe, in deren Gilde zu gehen. Haben Sie jedoch die Qual der Wahl, sollten Sie sich Gedanken über Ihre Ziele machen. Möchten Sie im PvP erfolgreich sein, Raid-Instanzen meistern oder ist Ihnen eine familiäre Atmosphäre wichtiger, da Sie ohnehin nicht viel Zeit investieren können? Ihren Zielen entsprechend suchen Sie eine Gilde, die diese Ziele verfolgt, sonst werden Sie nicht glücklich. Unterhalten Sie sich ruhig erst mit ein paar Gildenmitgliedern, ob die Gilde auch wirklich Ihren Vorstellungen entspricht, um nicht enttäuscht zu werden. Nachdem Sie sich entschieden haben, sprechen Sie den Gildenmeister oder einen Offizier dieser Gilde an. Meistens ist eine kurze Bewerbung auf der Gilden-Homepage erwünscht, in der Sie sich kurz vorstellen. Oft müssen Sie sich auch in einer Probezeit bewähren.

Leveln wie die Profis

Ein neuer Held erblickt die Welt Azeroth. Ihr Held. Wir verraten Ihnen die Tricks der Profis, wie Sie den Stufenanstieg in kurzer Zeit ohne Frust meistern.

Autor: Rene Gotzmann

Nach der Charaktererstellung geht es sofort zum Training. Machen Sie behutsam die ersten Schritte. Im Anfängergebiet werden Sie Stück für Stück an die Spielwelt und Ihren Charakter herangeführt. Erst einmal gewöhnt man sich an die Steuerung über die Tasten W-A-S-D und die Maus. Erkunden Sie die nähere Umgebung. Sprechen Sie alle Charaktere der Spielwelt einfach mal an. So lernen Sie schon ganz schnell Händlerfenster, Questfenster und das Lehrer-Menü kennen. Lesen Sie sich alles aufmerksam durch, das erleichtert Ihr Verständnis für die Spielmechanik. Auch wenn Sie gierig darauf sind, die Stufen so schnell wie möglich zu erklimmen, nehmen Sie sich Zeit, die Spielwelt in vollen Zügen zu genießen. Der Weg ist das Ziel.

Durch Quests zum Erfolg

Quests sind Segen und Fluch zugleich. Sie bringen Ihnen Geld, nützliche Gegenstände, Erfahrungspunkte und auch Fertigkeiten. Bei falscher Handhabung und Unachtsamkeit fressen sie aber auch unnötig Spielzeit und sorgen für Frust.

Anfangs ist alles noch recht übersichtlich. Das ändert sich ziemlich schnell, wenn Sie aus dem Startgebiet raus sind. Dann fliegen Ihnen die Aufgaben nur noch so um die Ohren. Mithilfe der Quests werden Sie Stück für Stück durch das Spiel geführt. Um Zeit und Rennerei zu sparen, nehmen Sie alle Aufgaben in Ihrem derzeitigen Gebiet an. Mit „L" öffnen Sie den Questlog, das Werkzeug für effektives Questen. Hier sehen Sie Ihre Aufträge und in welcher Region sie stattfinden oder angenommen wurden. Den Schwierigkeitsgrad erkennen Sie anhand der Farbe, grau = zu einfach, grün = leicht, gelb = optimal, orange = herausfordernd und rot = schwer bis unmöglich. Mit gedrückter Shift-Taste und einem Klick auf eine Zeile im Questlog können Sie sich den Queststand von bis zu fünf Aufgaben auf Ihrem Interface anzeigen lassen und haben so Ihren Fortschritt im Blick.

Lesen Sie die Questtexte alle aufmerksam durch, das benötigt erst einmal Zeit, aber spart Ihnen sinnloses Suchen oder Verlaufen. Was Sie in der Zusammenfassung nicht finden, steht meist im ausführlichen Text. Nun stellen Sie sich gedanklich eine optimale Route zusammen und arbeiten so die Quests ab (hierbei hilft auch das Add-on Questhelper). Aufträge, die in andere Regionen führen, beachten Sie erst, wenn es in Ihrem Gebiet nichts mehr zu holen gibt. Normalerweise führen Sie die Quests dann in die nächste empfohlene Zone. Außerdem haben wir eine nach Stufenanforderung geordnete Liste aller Gebiete für Sie zusammengestellt.

Beißen Sie sich nicht an Quests fest. Je nach Klasse kann es schon mal passieren, dass Sie sich bei einer eigentlich „leichten" Aufgabe schwer tun. Entweder lassen Sie diesen Auftrag ganz sausen oder Sie kommen zwei Levels später noch einmal auf ihn zurück. In einigen Regionen ist der Schwierigkeitsgrad so weitreichend, dass Sie nur die Hälfte bewältigen können und dann in das nächste Gebiet weiterziehen. Zwei bis fünf Stufen später können Sie in der Regel wieder zurückkommen und den Rest abschließen.

Der Questlog ist auf 25 Aufgaben begrenzt. Graue Quests haben hier nichts zu suchen und solche aus anderen Gebieten können Sie später wieder annehmen.

Falls Sie nicht wissen, wo ein Questgeber steht oder woher Sie einen Questgegenstand bekommen, einfach bei www.buffed.de nachsehen. Dort erhalten Sie sogar eine Karte, auf der das Ergebnis eingetragen ist. So sehen Sie den Fundort auf einen Blick, statt umständliche Erklärungen befolgen zu müssen.

Neben dem Questen können Sie auch durch reines Gegnertöten Ihre Stufe erhöhen. Normalerweise wählt man dabei Gegner, die dem eigenen Level entsprechen und mit denen man leicht fertig wird. Gern werden humanoide Gruppen dafür hergenommen, um Stoffe und andere nützlichen Gegenstände dabei zu erbeuten. Die Gegner sollten in großen Mengen vorkommen, damit Sie immer genügend zu tun haben. Diese Methode nennt man „Grinden". Auf die Dauer ist



DIE GEBURT EINES HELDEN: Ob er sich in der kriegsgebeutelten Welt bewährt, liegt allein in Ihren Händen.



DER WEG IST DAS ZIEL. Stecken Sie Ihre Nase nicht zu lange in das Buch, sonst liest es Sie vielleicht nicht mehr los.

dies sehr ermüdend und Sie verpassen einen Großteil des Spielspaßes. Für den ersten Charakter ist dies also keine empfehlenswerte Art des Stufenaufstiegs.

Da nicht mehr viele Leute leveln, ist die Gruppenfindung schwer und daher sollte man möglichst jede Instanz nur einmal besuchen, bis man in der Scherbenwelt ankommt. Welche Instanzen für Ihren Level geeignet sind, entnehmen Sie dem Instanzenkasten. Bevor Sie eine Gruppe suchen, sammeln Sie vorher erst alle Quests, die Sie dort abschließen können (hierbei hilft Ihnen das Add-on Atlas samt AtlasQuest). Diese sind meist über die ganze Spielwelt verteilt, also dauert es etwas. Einige müssen Sie sich auch erst freispielen, da es sich um Questreihen handelt, die Sie im späteren Verlauf in die Instanz führen. Notfalls lässt man sich von einem Stufe-70-Gildenkollegen helfen. Auch hier unbedingt alle Aufträge auf einmal abschließen, da es Ihre großen Gildenmitglieder nicht freut, Sie alle fünf Minuten wieder in die Instanz begleiten zu müssen. Verschwenden Sie keine Zeit, um bestimmte Rüstungsgegenstände zu ergattern. Man wechselt diese sowieso sehr schnell, nehmen Sie also, was gerade für Sie abfällt.



ORDNUNG IST DAS HALBE LEBEN: Zumindest im übertragenen Sinne. Hier ist es wichtig, dass Sie Ordnung schaffen. Das spart Ihnen Zeit und Nerven.

Kleinvieh macht auch Mist

Das merkt man ganz schnell, wenn einem die Taschen überquellen: besonders ärgerlich, wenn man nicht mehr weiß, was man wegschmeißen soll, damit der Questgegenstand Platz findet. Deswegen sollten Sie sich so schnell wie möglich Taschen zulegen und diese immer wieder gegen größere austauschen. Fragen Sie in der Gilde nach ausrangierten Taschen. Ebenso hilfreich ist ein „Bank-Char" (mehr dazu finden Sie unter Gold fürs Volk Seite 14), der als Mittelsmann, Händler und Depot dient. Viel Platz bedeutet auch mehr Zeit, bevor Sie gezwungen sind, von Ihren Streifzügen zurückzukehren. Immer wenn Sie auf einen Händler oder Briefkasten treffen, sollten Sie Ihre Taschen von allen Gegenständen befreien, die auf Ihren Reisen nicht nötig sind. Schneller geht es, wenn Sie sich von Anfang an Ordnung angewöhnen: alle Quest-Items in Tasche 4 und Gegenstände wie Ruhestein, Essen, Trinken, Verbände und was man noch so braucht in Tasche 5. Gegenstände, die Sie aufheben, wandern automatisch in den Rucksack. Erst wenn dieser voll ist, verteilen sie sich auf die anderen Taschen (von links nach rechts), was zeitintensive Suchaktionen nach sich zieht.

Rote Monster und Blaue Zeit

Neben Aufträgen geben Ihnen auch Gegner beim Erlegen Erfahrungspunkte. Wie viele, hängt von dem Level des Gegners und von der Differenz zu Ihrem ab. Hier tritt das immer wieder auftauchende Farbensystem in Kraft. Graue Widersacher geben Ihnen keine Erfahrung, alle anderen Farben hingegen schon. Gehen Sie roten Feinden aus dem Weg. Auch wenn Sie diese bezwingen, dauert das so lange, dass Sie in der Zeit mindestens drei grüne packen würden. Sind Sie in einem Gebiet mit überwiegend orangefarbenen und roten Monstern unterwegs, sollten Sie auf eine andere Zone wechseln. Ziehen Sie mit einer Gruppe um die Häuser, bekommen Sie einen kleinen Erfahrungspunkte-Gruppen-Bonus. Zeigen Sie Leistung! Je mehr Schaden Sie machen, desto mehr Punkte fallen für Sie ab. Es hilft Ihnen also hinsichtlich der Erfahrungspunkte nicht viel, wenn Ihnen ein Level-70er in oder außerhalb der Gruppe hilft, da Sie nur Punkte bekommen, die Sie auch verdienen. Wenn Sie im Kampfgetümmel mit mehreren Spielern um die Widersacher wetteifern, dann achten Sie darauf, dass der Gegner so schnell wie möglich Schaden von Ihnen erhält. Somit markieren Sie ihn als „Ihren" Feind und die Beute gehört Ihnen. Ist der Hintergrund seiner Namensleiste rot, dann haben Sie die Möglichkeit, ihn für sich zu beanspruchen. Hat er schon Schaden bekommen und die Namensleiste ist immer noch rot, dann gehört er Ihnen. Falls sie grau ist, war jemand anderes schneller.

Wer für längere Zeit das Spiel verlässt, bekommt die sogenannte „Blaue Zeit". Das ist Zeit, in der sich der Erfahrungsbalken blau einfärbt und sich ein „Erholt-Bonus" ansammelt. Dieser gewährt Ihnen die doppelte Anzahl an Erfahrungspunkten bei einem Sieg über einen Gegner. Die gesammelte „Blaue Zeit" können Sie am Erfahrungsbalken ablesen. Das Töten von Feinden verbraucht den Erholt-Bonus Stück für Stück.

Die Erfahrungspunkte durch die Abgabe von Quests oder das Entdecken von unbekann-



WIE UNCOOL! Links war wohl der Magier schneller. Rechts: Aber nachdem der alle zwei Gegner was trinken muss, hat er nun das Nachsehen. BAM!!

ten Zonen wird nicht von der „Blauen Zeit" beeinflusst. Dafür verbrauchen Sie aber auch nicht die Bonuszeit. Wenn Sie das Spiel verlassen, setzen Sie Ihren Charakter immer in einer Erholungszone ab. Diese Zone erkennen Sie leicht an dem „zzz" an Ihrem Porträt. Dazu müssen Sie einfach eine Hauptstadt betreten oder in irgendein Wirtshaus (gegnerische Fraktion zählt nicht) einkehren.

Nützliche Neben- und Hauptberufe

Wenn Sie auf Monsterjagd sind, dann nutzen Sie alles, was Ihre Werte verbessert: Alchimistentränke, eigene Verstärkungszauber, Waffenöle, Zauberspruchrollen und Verstärkungen aus Essen. Letzteres bekommen Sie über den Nebenberuf Kochen (siehe S. 25). Erlernen und steigern Sie diesen Beruf Ihrem Level entsprechend. Das Steigern der Kochkunst ist durch Angeln (siehe S. 24) ein Kinderspiel. Durch die an Land gezogenen Fische erweitern Sie Ihre Speisekarte beträchtlich. Leider können Sie sich im Kampf nicht hinsetzen und etwas essen. Aber dafür gibt es den dritten und letzten Nebenberuf. Die Erste Hilfe (siehe S. 24) gibt Ihnen die Möglichkeit, sich in einer ruhigen Sekunde im Kampf zu verbinden. Sobald Sie Schaden erleiden, bricht der Effekt ab, aber bis dahin haben Sie schon ein paar lebensspendende Punkte regeneriert. Besonders ab Level 35 macht sich Erste Hilfe bemerkbar. Schon mit diesem Level können Sie Erste Hilfe auf das Maximum treiben. So können Sie die gleichen Verbände wie Stufe-70-Charaktere nutzen – ein beträchtlicher Vorteil im Kampf. Ab Level 5 suchen Sie sich zwei anständige Hauptberufe (ab S. 18) aus. Es ist sehr wichtig, dass Sie alle Berufe auch gleichmäßig mit Ihrem Level steigern, um den vollen Bonus herauszuschlagen.

Lehrer, Talente und Rüstung

Bei jedem zweiten Levelanstieg gehen Sie zum Lehrer und erwerben neue Fertigkeiten. So lernt nicht nur Ihr Charakter dazu. Auch Sie werden Stück für Stück an Ihren Charakter herangeführt. Wer 70 Levels lang interessiert und aufmerksam gespielt hat, beherrscht und kennt seinen Charakter in- und auswendig. Lernen Sie bewusst, mit Ihrem Helden jede Fertigkeit zu nutzen und zu verstehen. Hierzu gehören auch ab dem zehnten Level die Talentpunkte, wovon Sie pro Stufe einen erhalten. Die Talente sind in drei Bäume unterteilt. Jede Klasse hat mindestens einen Baum, der auf Schaden ausgelegt ist. Egal was Sie später einmal geplant haben, bis mindestens Level 60 werden Sie nur flüssig vorankommen, wenn Sie stetig Punkte in Ihren Schadensbaum investieren. Ab der Scherbenwelt können Sie dann Ihrer eigentlichen Berufung nachgehen und Ihre Talente umstrukturieren, da Sie dann auch das Gruppenspiel kennenlernen. Vergessen Sie nicht, dass Sie auch über 70 hinaus weiter questen werden. Da empfehlen sich dann Misch-Talentierungen, damit Sie auch alleine Kämpfe bestehen. Haben Sie Ihr Questlog auf Gruppenquests reduziert, können Sie getrost die Rolle des Heiler oder Tanks voll ausspielen. Diese beiden tragenden Elemente werden häufig gesucht und haben keine Probleme, eine Gruppe zu finden. Achten Sie darauf, dass Ihre Ausrüstung zu Klasse und Talentierung passt. Näheres dazu finden Sie ab Seite 37. Es sollte aber immer eine Mischung aus Werten sein, die Ihrer Rolle gerecht werden und Ihre Fähigkeit zum Überleben erhöhen.

Geschwindigkeit ist keine Hexerei – oder doch?

Mit Level 40 haben Sie ein Highlight in WoW erreicht: das Reittier. Es bietet Ihnen eine 60-prozentige Erhöhung Ihrer Laufgeschwindigkeit. Leider ist es mit hohen Anschaffungskosten verbunden. Für den schmucken Untersatz müssen Sie 10 Gold und für die Reitfertigkeit 75 bis 90 Gold berappen. Hexenmeister und Paladine bekommen es fast geschenkt. Mit Level 60 gibt es dann die epische 100%-Version und mit 70 steigen Sie in die Lüfte, vorausgesetzt, Ihr Goldbeutel weist dicke Beulen auf. Wie Sie an das Gold für die begehrten Reittiere kommen, lesen Sie auf S. 14! Für zügiges Leveln ist ein Reittier, das Sie schnell von A nach B bringt, unersetzlich.

Die Scherbenwelt ruft

Ab Level 58 können Sie dann in die Scherbenwelt aufbrechen. Mit Level 60 haben Sie es aber definitiv leichter. Halten Sie sich nicht groß mit den 60er-Instanzen auf, aber nutzen Sie dennoch jede Gelegenheit, sich einer Gruppe dafür anzuschließen. Falls Sie Questgebiete wie Silithus und die beiden Pestländer ausgelassen haben, reisen Sie mit Level 62 noch mal dorthin und holen das Gros an Quests nach. Durch die zwei Levels und die Scherbenwelt-Ausstattung ist es sehr leicht, in kürzester Zeit einiges an Gold und Erfahrungspunkten mitzunehmen. Nach dieser Erholungsreise können Sie sich wieder in den anspruchsvollen Scherbenwelt-Quest-Alltag begeben. Nehmen Sie dort jedes Angebot für eine Ihrem Level entsprechende Instanz an. So sammeln Sie Erfahrung im Gruppenspiel (ab Seite 26), rüsten sich aus, schließen die eine oder andere Quest ab und sahnen Erfahrungspunkte ab. Spätestens wenn Sie in den Wäldern von Terrokar angekommen sind, begeben Sie sich nach Shattrath. Sie ist die Hauptstadt der Scherbenwelt und daher neutrales Gebiet. Dort erhalten Sie auch eine Rundführung. Danach dürfen Sie sich für eine der beiden Fraktionen Seher (Blutelfen) und Aldor (Draenei) entscheiden. Tun Sie das, nachdem Sie in den jeweiligen Banken das Angebot der Rüstmeister durchleuchtet haben. Je nach Beruf, Klasse und Skillung sind mehr oder weniger nützliche Gegenstände darunter. Die Blutelfen (Seher) und Draenei (Aldor) haben





BLAUE ZEIT: Die Elfe tut gut daran, ihren Rausch auszuschlafen. Das hat aber nichts mit dem Erholt-Bonus zu tun, den sie in Wirtshäusern und Hauptstädten bekommt.

Hilfreiche Add-ons

...zu diesem Thema gibt es wie Sand am Meer. Wir haben Sie getestet und folgende können wir empfehlen:

- **Questhelper (deutsch):** Optimiert die Laufwege der Quests, die Sie im Questlog haben. Er erstellt Ihnen daraufhin einen Routenplan auf Ihrer Karte. Ein Pfeil auf der Minimap weist Ihnen die Richtung zum nächstgelegenen Questgegenstand oder -gegner.
- **Tourguide (englisch):** Er ist eine Step-by-step-Anleitung, die Sie durch das Spiel begleitet. Hier wird Ihnen erklärt, welche Quests Sie wann annehmen und abarbeiten, welche Stadt Sie zu Ihrem Zuhause machen sollen und vieles mehr.
- **Atlas mit der Erweiterung AtlasQuest (deutsch):** Enthält Karten zu allen Instanzen. Die Erweiterung hilft Ihnen bei der Suche nach Instanz-Quests.

Alle drei ergänzen sich sehr gut gegenseitig und sind auch für erfahrene Spieler eine Hilfe.
Für die Auswahl der Level-Gebiete können [illegible] Add-ons wie FuBar LocationFu helfen.

aufgrund ihrer Rasse schon Ruf aufgebaut. Dies können Sie als Vorteil nutzen und ihn weiterverfolgen. Falls Sie sich aber für die andere Seite entscheiden, müssen Sie eine wiederholbare Sammelquest aus dem Unteren Viertel machen, bis der Ruf wieder neutral ist. Für welche Seite Sie sich auch entscheiden, steigern Sie Ihren Ruf mindestens auf wohlwollend, um die nützlichen Schulterverzauberungen zu erwerben. Für die große Variante benötigen Sie die Rufstufe Ehrfürchtig. Also sammeln Sie fleißig Mal von Kil'jaeden, Mal des Sargeras und Teuflische Waffen für die Aldor sowie Siegel der Feuerschwingen, Siegel des Sonnenzorns und Arkane Folianten für die Seher.



ALDOR ODER SEHER? Begutachten Sie die Belohnungen bei den jeweiligen Rüstmeistern, bevor Sie sich für eine der beiden Fraktionen entscheiden. Blutelfen und Draenei sind schon von Haus aus bei einer [illegible]

LEVELGEBIETE
nach Stufe geordnet

AZEROTH

	Stufe	
Durotar	01-10	Horde
Tirisfal	01-10	Horde
Immersangwald	01-10	Horde
Mulgore	01-10	Horde
Teldrassil	01-10	Allianz
Azurmythosinsel	01-10	Allianz
Dun Morogh	01-10	Allianz
Wald von Elwynn	01-10	Allianz
Loch Modan	10-20	Allianz
Blutmythosinsel	10-20	Allianz
Geisterlande	10-20	Horde
Silberwald	10-20	Horde
Brachland	10-20	Horde
Dunkelküste	10-20	Allianz
Westfall	10-20	Allianz
Mondlichtung (für Druiden)	10-70	
Rotkammgebirge	15-25	Allianz
Steinkrallengebirge	15-27	Horde
Dämmerwald	18-30	Allianz
Eschental	18-30	
Vorgebirge des Hügellandes	20-30	
Sumpfland	20-30	
Tausend Nadeln	25-35	
Arathihochland	30-40	
Desolace	30-40	
Alteracgebirge	30-40	
Schlingendorntal	30-45	
Düstermarschen	35-45	
Ödland	35-45	
Sümpfe des Elends	35-45	
Tanaris	40-50	
Hinterland	40-50	
Sengende Schlucht	43-50	
Feralas	45-50	
Azshara	45-55	
Verwüstete Lande	45-55	
Teufelswald	48-55	
Krater von Un'goro	48-55	
Brennende Steppe	50-58	
Westliche Pestländer	51-58	
Östliche Pestländer	53-60	
Gebirgspass der Totenwinde	55-60	
Winterquell	55-60	
Silithus	55-60	

SCHERBENWELT

	Stufe
Höllenfeuerhalbinsel	58-63
Zangarmarschen	60-64
Wälder von Terrokar	62-65
Nagrand	64-67
Schergrat	65-68
Schattenmondtal	67-70
Nethersturm	67-70

INSTANZEN
nach Stufe geordnet

AZEROTH

	Stufe
Der Flammenschlund (nur Horde)	12-18
Die Höhlen des Wehklagens	15-21
Die Todesminen (im Allianzgebiet)	16-22
Burg Schattenfang	18-25
Tiefschwarze Grotte	20-28
Das Verlies (nur Allianz)	21-27
Kral der Klingenhauer	23-33
Gnomeregan	24-32
Das scharlachrote Kloster: Friedhof	28-35
Das scharlachrote Kloster: Bibliothek	31-37
Das scharlachrote Kloster: Waffenkammer	33-40
Hügel der Klingenhauer	33-42
Das scharlachrote Kloster: Kathedrale	36-42
Uldaman	36-42
Zul'Farrak	42-48
Maraudon	42-51
Der Tempel von Atal'Hakkar	46-53
Schwarzfelstiefen	52-58
Untere Schwarzfelsspitze	54-60
Düsterbruch Ost	55-58
Düsterbruch Nord	57-60
Düsterbruch West	57-60
Obere Schwarzfelsspitze	56-60
Stratholme	58-60
Scholomance	58-60
Zul'Gurub	60-RAID
Onyxias Hort	60-RAID
Ruinen von Ahn'Qiraj	60-RAID
Tempel von Ahn'Qiraj	60-RAID
Geschmolzener Kern	60-RAID
Pechschwingenhort	60-RAID
Naxxramas	60-RAID

SCHERBENWELT

	Stufe
Höllenfeuerzitadelle: Höllenfeuerbollwerk	60-62
Höllenfeuerzitadelle: Der Blutkessel	61-63
Echsenkessel: Die Sklavenunterkünfte	62-64
Echsenkessel: Der Tiefensumpf	63-65
Auchindown: Managruft	63-66
Auchindown: Auchenaikrypta	64-67
Auchindown: Sethekkhallen	66-70
Die Höhlen der Zeit:	
Vorgebirge des alten Hügellandes	66-70
Festung der Stürme: Die Mechanar	68-70
Die Höhlen der Zeit: Der schwarze Morast	68-70
Festung der Stürme: Die Botanika	69-70
Auchindown: Schattenlabyrinth	69-70
Echsenkessel: Die Dampfkammer	69-70
Festung der Stürme: Die Arkatraz	69-70
Höllenfeuerzitadelle:	
Die zerschmetterten Hallen	69-70
Terrasse der Magister	70
Karazhan	70-RAID
Zul'Aman	70-RAID
Echsenkessel:	
Die Höhle des Schlangenschreins	70-RAID
Festung der Stürme: Auge des Sturms	70-RAID
Gruuls Unterschlupf	70-RAID
Magtheridons Kammer	70-RAID
Der schwarze Tempel	70-RAID
Die Höhlen der Zeit: Hyjalgipfel	70-RAID
Das Sonnenbrunnenplateau	70-RAID

Gold fürs Volk

Basics im Bereich Handel und alles, was man im Umgang mit dem virtuellen Zahlungsmittel wissen muss

Autor: Rene Gutzmann



Geld regiert die Welt. In World of Warcraft sind es Gold, Silber und Kupfer. Wer immer einen gefüllten Beutel voll damit sein Eigen nennen kann, der kommt schneller zum Erfolg. Deswegen gilt es von Anfang an achtsam damit umzugehen.

In den ersten Stunden des Spiels ist von Gold eher nichts zu sehen. Wer hier von einem Freund oder Gildenmitglied ein paar Taler als Startkapital spendiert bekommt, hat es schon merklich einfacher. Auch ohne diese hilfreiche Spende kommt man über Quests und Beute von Gegnern zu dem nötigen Kleingeld. Den aktuellen Stand sieht man über den Rucksack ein: draufklicken oder die Taste „B" für Bag (Tasche) drücken.

Langfinger im Spiel

Keine Angst, die Klasse Schurke kann sich nicht am Gold anderer Spieler bereichern. Die Gefahren lauern im Handel. Mit etwas Vorsicht können Sie verhindern, dass Ihnen das Gold aus der Tasche gezogen wird. Es gibt grundlegend drei Arten des Handelns. Bei allen können Gegenstände und Gold getauscht werden.

Das Handelsfenster ...

... ist das persönlichste Instrument. Hier steht man dem Handelspartner gegenüber. Mit Rechtsklick auf dessen Porträt öffnet sich ein Menü, in dem man „Handeln" wählt. Ist er zu weit entfernt, ist es grau. Man kann das Fenster auch öffnen, indem das Item einfach per Drag & Drop aus der Tasche auf das Porträt oder die Figur gezogen wird.
Das Fenster hat zwei Spalten. Die linke ist Ihre Spalte. Hier finden sich die Währungsfelder für Gold, Silber und Kupfer sowie sieben



LASS DICH VERZAUBERN: Einfach den Gegenstand in das unterste Feld des Handelsfensters legen und den Verzauberer machen lassen. Dort wird der Gegenstand nicht gehandelt.

Gegenstandsplätze für Gegenstände, die man per Drag & Drop oder mit Rechtsklick bestücken kann. Der siebte Platz ist für gebundene Gegenstände, zum Beispiel zum Verzaubern. Die rechte Spalte ist grau hinterlegt und zeigt an, was der Handelspartner bietet. Mit dem Handeln-Knopf vollzieht man die Aktion. Nun ist es am Gegenüber, anzunehmen. Beim Kauf oder Verkauf müssen Sie unbedingt darauf achten, dass der Betrag, der Gegenstand oder die Dienstleistung auf beiden Seiten korrekt sind, bevor Sie bestätigen. Es ist zwar nur „Spielgeld", aber wer lässt sich schon gern übers Ohr hauen.

Der Briefkasten ...

... erlaubt es, mithilfe des Charakternamens Briefe, Gegenstände und Gold zu versenden. Bei den eigenen Charakteren kommt Post ohne zeitliche Verzögerung an, bei den Mitspielern braucht sie eine Stunde. Briefkästen finden Sie vor Wirtshäusern und Banken. Falls neue Post eingetroffen ist, zeigt sich ein Briefsymbol an der Minimap, das bei Mauskontakt verrät, wer der Absender ist. Im Briefkastenfenster unter dem Reiter „Posteingang" wird die eingegangene Post angezeigt. Dem Absender können Sie hier direkt „Antworten" und daraufhin die Post „Löschen" oder auch „Schließen". Nach Einsicht färbt sie sich grau ein. Vorsicht: Nach 30 Tagen geht die Post wieder an den Absender zurück und dort wird sie nach weiteren 30 Tagen ganz gelöscht. Außerdem werden „nur" die 50 neuesten Eingänge angezeigt. Mit dem Reiter „Post versenden" kann man für 30 Kupfer einen Brief schreiben, per Drag & Drop oder Rechtsklick bis zu zwölf Gegenstände anhängen und Gold versenden. Per Nachnahme versandte Gegenstände können nur herausgenommen werden, wenn der Empfänger den gestellten Betrag zahlt. Das gilt auch für eintrudelnde Post.

Das Auktionshaus ...

... ist das beliebteste Handelssystem. Hier werden tausende Gegenstände angeboten. Alles, was nicht niet- und nagelfest ist, landet hier, also ungebundene Gegenstände aller Art. In allen Hauptstädten Azeroths sind Auktionatoren zu finden. Es gibt drei miteinander verbundene Auktionssysteme: Horde, Allianz und Dampfdruckkartell. Nur im Letzteren können die Fraktionen untereinander handeln. Grundlegend wird es aber nur noch zu Transaktionszwecken missbraucht, wenn man Gold oder Gegenstände zwischen eigenen Horde- und Allianz-Charakteren tauscht. Im Auktionsfenster gibt es eine Vielzahl an Auswahlmöglichkeiten, um Gegenstände zu suchen und einzugrenzen: Level, Name, Art und Seltenheit. Um zum Beispiel für Ihren Level-35-Schurken nach Rüstungen zu suchen, machen Sie Folgendes: Leder im Rüstungs-Menü markieren; Level 30 im Feld für die Mindeststufe eintragen, die Seltenheit auf „Selten" setzen und einen Haken bei „Benutzbare Gegenstände" machen. Die Ergebnisse können über einen Klick auf die Spalten-Überschriften neu angeordnet werden. Bei dem ersten Preis handelt es sich um den Gebotspreis. Wie erkenne ich, ob jemand ein Gebot abgegeben hat? Markieren Sie das Item, wenn im Feld „Gebot" ein höherer Preis angezeigt wird, hat schon jemand darauf geboten, ist der Preis identisch, besteht noch das Startgebot. Meistens wird auch ein Sofortkaufpreis angeboten, womit Sie gegen einen höheren Preis die Wartezeit und das Risiko, überboten zu werden, umgehen können. Vorsicht! Ihre Gebote sind unwiderruflich.

Zu versteigern!

Welchen Wert hat der Gegenstand XY? Meist gilt: je seltener desto wertvoller. Die Seltenheit erkennt man schnell über die Farbe des Gegenstandsnamens: Graue sind nutzlos und können ohne Bedenken beim Händler verkauft werden. Weiße hingegen sind meistens Handwerksmaterialen und haben einen mehr oder minder hohen Wert. Ab Grün können Gegenstände größtenteils entzaubert werden und liefern somit wertvolle Verzauberungsmaterialen. Das eine oder andere lässt sich, je nachdem, was es für Werte aufweist, auch im Auktionshaus verkaufen. Die seltenen blauen und lila Gegenstände bringen im Auktionshaus meistens einen sehr hohen Gewinn. Den Preis recherchieren Sie am besten immer wieder zu verschiedensten Zeiten. Je nach Gegenstand variieren die Zeiten für einen guten Ver- oder Einkauf. Es ist also wichtig, was Sie wann einstellen. Freitag bis Montag lassen sich aufgrund des hohen Spieleraufkommens sehr gut Rezepte über Gebot verkaufen, in dieser Zeit sind auch Massenwaren wie Stoff ziemlich günstig. Dienstag bis Donnerstag sind Schüler dankbare Abnehmer von Materialien, die Berufsfähigkeiten steigern. Also sollte der Stoff lieber unter der Woche angeboten werden. Prüfen Sie immer wieder den aktuellen Preis. Ist er hoch genug, unterbieten Sie die Konkurrenz ein wenig. Wenn Sie einen Gegenstand in das Auktionshaus stellen, muss auch auf die Anzahlung geachtet werden. Diese richtet sich nach dem Wert, den Sie beim Händler dafür bekommen. Wenn Sie Fraktions-Auktionshäuser nutzen, sind es bei 12/24/48 Stunden 15/30/60 Prozent, die sich in Luft auflösen, falls nicht gekauft wird. Auch beim Kauf wird, je nachdem, wie lange der Gegenstand angeboten wurde, ein Teil einbehalten und ein Teil an Sie ausgezahlt. Von der Anzahlung abgesehen werden bei erfolgreichem Verkauf noch mal 5 Prozent abgezogen. Vorsicht! Das Auktionshaus des Dampfdruckkartells verlangt eine fünfmal höhere Anzahlung und behält 15 Prozent

In der Praxis sieht das folgendermaßen aus:

Der Taure Donnerhorn setzt eine Axt in das Auktionshaus von Donnerfels.

Startgebot 21 Gold
Sofortkauf 40 Gold
Händlerwert 10 Gold
Laufzeit 24 Stunden ergibt
Anzahlung 3 Gold (30 Prozent Händlerwert)

Der Orc Cromtar kauft die Axt noch am gleichen Abend für den Sofortkaufpreis von 40 Gold.

40 Gold - 2 Gold (5% Umsatzgebühr) = 38 Gold + 1 Gold 50 Silber = 39 Gold 50 Silber

Da man nur die tatsächliche Dauer zahlt, hier also nicht mehr als 12 Stunden, erstattet das Auktionshaus 1 Gold 50 Silber zurück. Donnerhorn hat also 39 Gold 50 Silber im Briefkasten erhalten, abzüglich der gesenkten Anzahlung hat sich sein Goldstand um 38 erhöht.



SIE HABEN POST: Mit der Nachnahmefunktion des Briefkastens können Sie Gegenstände an Handelspartner verschicken. Und bleiben immer auf der sicheren Seite.



DAS AUKTIONSHAUS DURCHLEUCHTEN: Die Filterfunktionen des Auktionsfensters helfen Ihnen bei der gezielten Suche nach geeigneten Gegenständen.

Wann sollte mein Goldsack prall gefüllt sein?

Neben den nötigen Ausgaben wie Reparaturkosten, Lehrgeld, Flugkosten, klassenabhängigen Gegenständen (Gifte, Tierfutter, Pfeile, Zauberzutaten usw.) und gelegentlichen Shoppingtouren gibt es auch noch das Reittier. Dieser Luxusgegenstand ist zum einen mit einer Levelanforderung und zum anderen mit hohen Kosten verbunden. Wer hier nicht schon früh anfängt zu sparen, muss einige Levels auf das verbesserte Fortbewegungsmittel verzichten. Das wirft Sie zeitlich zurück. Wer schneller von A nach B kommt, verdient auch schneller Gold und Stufenanstieg.

Stufe	Reitfertigkeit/ Kosten	Reitiergeschwindigkeit/ Kosten
40	75/bis 90 Gold	+60 %/bis 10 Gold
60	150/bis 600 Gold	+100 %/bis 100 Gold
70	225/900 Gold	+60 %/100 Gold
70	300/5.000 Gold	+280 %/200 Gold

Reitlehrer und Reittierhändler der Stufe 70 gehören keiner Fraktion an. Somit kommen sie leider nicht in dem Genuss eines Ruf-Rabattes. Da heißt es Sparen, Handeln und Questen. Sonst werden Sie es nie zum Überflieger bringen.

Ausnahmen bestätigen die Regel:
Der Hexenmeister und der Paladin lernen mit Level 40 das Rufen ihres 60%-Rosses inklusive Reiten über eine kurze, kostenfreie Quest. Mit Level 60 können dann beide eine aufwendige Questreihe durchführen, die als Belohnung das 100%-Reittier bietet. Diese fordert Materialien im Wert zwischen 300 und 500 Gold, spendiert Ihnen aber dafür die Reitfertigkeit und das passende Reittier.
Der Druide wird schon mit Stufe 68 flügge. Da bekommt er für ein Handgeld von 8 Gold und 10 Silber die 60%-Flugform. Von da ab kann er Reiten 225. Die 280%-Flugform hingegen muss er mit 5.000 Gold für die Reitfertigkeit freischalten. Dann beginnt eine aufregende Questreihe, zu deren Abschluss Sie die Hilfe einer fähigen Gruppe benötigen.

vom erzielten Preis ein. Hier kann man also leicht auf die Nase fallen.
Um unnötige Kosten zu vermeiden, setzen Sie Ihre Ware zeitlich abgestimmt ins Auktionshaus. Wählen Sie nicht einfach jeden Tag 48 Stunden Dauer in der Hoffnung, dass es schon irgendwer kaufen wird. Hier heißt es: „Zeit ist Gold!" Abwarten kann bare Münze wert sein. Von dem einen auf den anderen Tag kann der Preis erheblich sinken oder steigen. Nutzen Sie das zu Ihrem Vorteil.

Werben Sie im Handels-Channel /2 (nur in Hauptstädten) für herausragende Angebote. Verkaufen Sie Waffen aufgrund des sehr hohen Händlerwertes über den Handelskanal. Der schriftliche Aufwand ist zwar höher, lohnt aber bei besonders gefragten Gegenständen.

Der Bank-Charakter

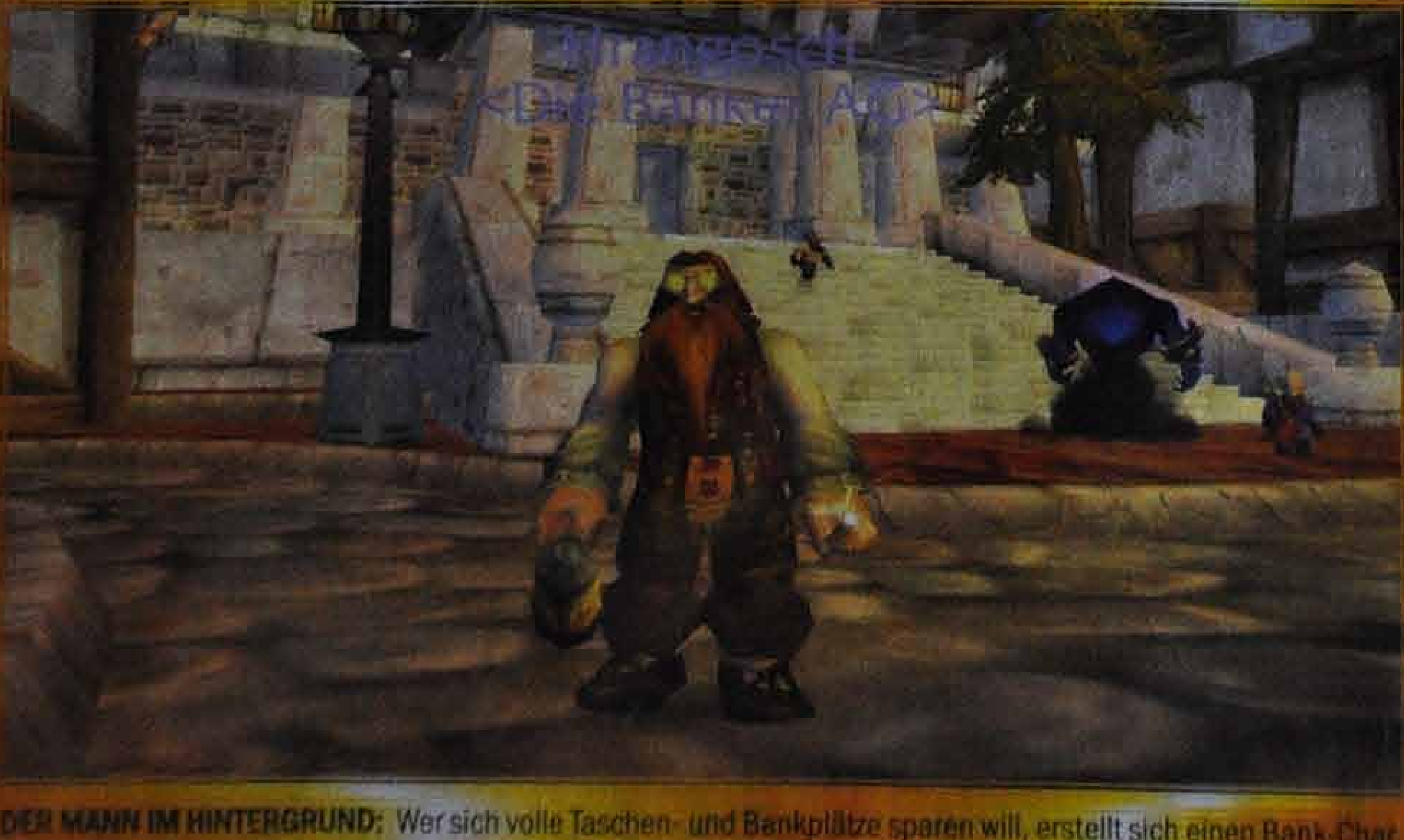
Erstellen Sie sich einen neuen Charakter mit einem Namen ohne Sonderzeichen (erschwert sonst das Versenden der Post) und laufen Sie in die nächste Hauptstadt. Er wird Ihr Mittelsmann für Verkäufe und bewahrt Gegenstände auf. Über die Bank und seine Taschenplätze dient er als wichtiges Lager für alles, was nicht in Reichweite Ihres Hauptcharakters sein muss. Der Platz lässt sich erweitern, aber passen Sie auf, denn die Taschenplätze auf der Bank werden Stück für Stück immer teurer. Das erste ist mit 10 Silber noch sehr günstig, danach kosten die Fächer 1 Gold, 10 Gold und jedes weitere 25 Gold. Über die Postkästen können Sie Gegenstände ohne Zeitverlust zu eigenen Charakteren verschicken. Da der Bank-Charakter in einer Hauptstadt platziert wird, ist es auch zeitlich kein Problem, einfach schnell mal in das Auktionshaus zu schauen. Gegenstände, die Sie auf Ihren Abenteuern sammeln, verschicken Sie fix über den nächsten Briefkasten.

Platz für Waffen, Schätze und Gerümpel

Frei von Gewichtseinschränkungen können Sie Ihre Taschen mit allem füllen, was Sie finden. Sortieren Sie schon während der Streifzüge das gefundene Gut nach Briefkastenware und Händlerverkauf. Werfen Sie auch immer ein Auge auf stapelbare Gegenstände, da diese mitunter nicht voll sortiert wertvollen Platz blockieren. Benutzen Sie eine spezielle Tasche für Sachen, die Sie immer mitführen. Das Gleiche gilt für Questgegenstände. Da alles, was Sie aufheben, zuerst in den Rucksack wandert, tun Sie gut daran, ihn so oft wie möglich ganz auszumisten. Somit wird Ihr Inventar gleich viel übersichtlicher. Fehlverkäufe, Platzmangel und lange Suchaktionen im Rucksack gehören so der Vergangenheit an. Immer wenn ein Händler Ihren Weg kreuzt, machen Sie halt. Ihm können Sie gleich alle grauen Gegenstände und den einen oder andere weißen aufs Auge drücken. Das macht dringend benötigten Platz frei. Falls mitten im Streifzug der Platz zu Ende sein sollte, trennen Sie sich von Gegenständen, deren Wertlosigkeit Sie kennen, und machen Sie sich auf den Weg in Richtung Händler und Briefkasten. Jedes weggeworfene Gerümpel macht Platz frei, kostet Sie aber bare Münze. Um Platzmangel vorzubeugen, stellen Sie Stück für Stück auf Taschen mit immer größerem Fassungsvermögen um. Fragen Sie anfangs nach ausrangierten kleinen Taschen oder lassen Sie sich so früh wie möglich Netherstofftaschen von einem Schneider herstellen.

Big Fish

Die Nebenberufe Erste Hilfe, Kochen und Angeln können Sie alle erlernen und sie sind für Ihren Erfolg im Spiel mehr oder minder wichtig. Von diesen drei Berufen bringt Ihnen Angeln leicht verdientes Startkapital. Sobald Sie ein paar Silber Ihr Eigen nennen, schaffen Sie sich eine Angel und die Angelfertigkeit an. Mit den geangelten Fischen kann Kochen verbessert werden. Auf die Idee kommen auch Stufe-70-Charaktere, die diesen Nebenberuf vernachlässigt haben und neu erlernen wollen. Diese Spieler verfügen schon über einen dicken Goldbeutel und kaufen lieber den rohen Fisch, als ihn selbst zu angeln. Das ist Ihre Chance, im Auktionshaus ein paar Stapel Fisch für ein paar Gold anzubieten. Sehr praktisch, da kaum eine Anzahlung nötig ist und man bei Misserfolg nur ein paar Kupfer Verlust hat. Warten Sie ab, bis Sie der einzige Anbieter sind, Lebensmittel



DER MANN IM HINTERGRUND: Wer sich volle Taschen- und Bankplätze sparen will, erstellt sich einen Bank-Char. Die passende Rüstung holt man sich beim Braufest.

Der Ruf-Rabatt

Händler, die einer Fraktion angehören, geben Ihnen Rabatt auf Reparatur und Waren-Angebot.
Je höher Ihr Ruf ist, desto mehr Rabatt wird Ihnen gewährt.

Neutral	0 %
Freundlich	5 %
Wohlwollend	10 %
Respektvoll	15 %
Ehrfürchtig	20 %

Dies schlägt sich am deutlichsten bei Reittieren, Reparaturen und Zutaten-Einkäufen nieder. Wenn größere Einkäufe oder Reparaturen anstehen, suchen Sie also immer die Händler auf, bei denen Sie den höchsten Ruf-Rabatt genießen.

vergammeln in World of Warcraft nicht, also können Sie sich Zeit lassen.

Goldenes Handwerk

Die Entscheidung, welche Berufe Ihr Charakter ausüben soll, ist so früh wie möglich zu treffen. Da es zehn Hauptberufe gibt und man nur zwei erlernen kann, ist dies kein leichtes Unterfangen. Es gibt einige Berufe, die für bestimmte Klassen nahezu unverzichtbar sind (ab Seite 18). Wie umgeht man dieses Problem? Ganz einfach: Sie lernen jetzt einen oder zwei lukrative Berufe und mit Stufe 60 satteln Sie wieder auf Berufe um, die Ihre Klasse unterstützen. Das kostet zwar etwas Zeit, aber damit vermeiden Sie Goldsorgen. Herstellende Berufe wie Schmiedekunst, Lederei, Juwelen-Schleifen, Ingenieurskunst, Schneiderei und Alchimie bringen Sie finanziell kaum weiter. Einzige Ausnahme bildet die Verzauberungskunst, mit ihr können grüne, blaue und lila Gegenstände in wertvolle Verzauberungszutaten zerlegt werden. Sammelberufe bringen Ihren Goldfluss in Schwung. Kürschnerei ist die Empfehlung für den auktionsfaulen Spieler, denn das Leder können Sie im Grunde gleich beim Händler in bare Münze umwandeln. Kräuterkundige machen ihren Gewinn über das Auktionshaus. Da gleich drei Berufe vom Bergbau abhängig sind, ist dies eine wahre Goldgrube. Ingenieure, Schmiede und Juwelenschleifer werden dankbare Abnehmer sein. Achten Sie speziell auf die hohen Auktionshauskosten.

Queste dich reich

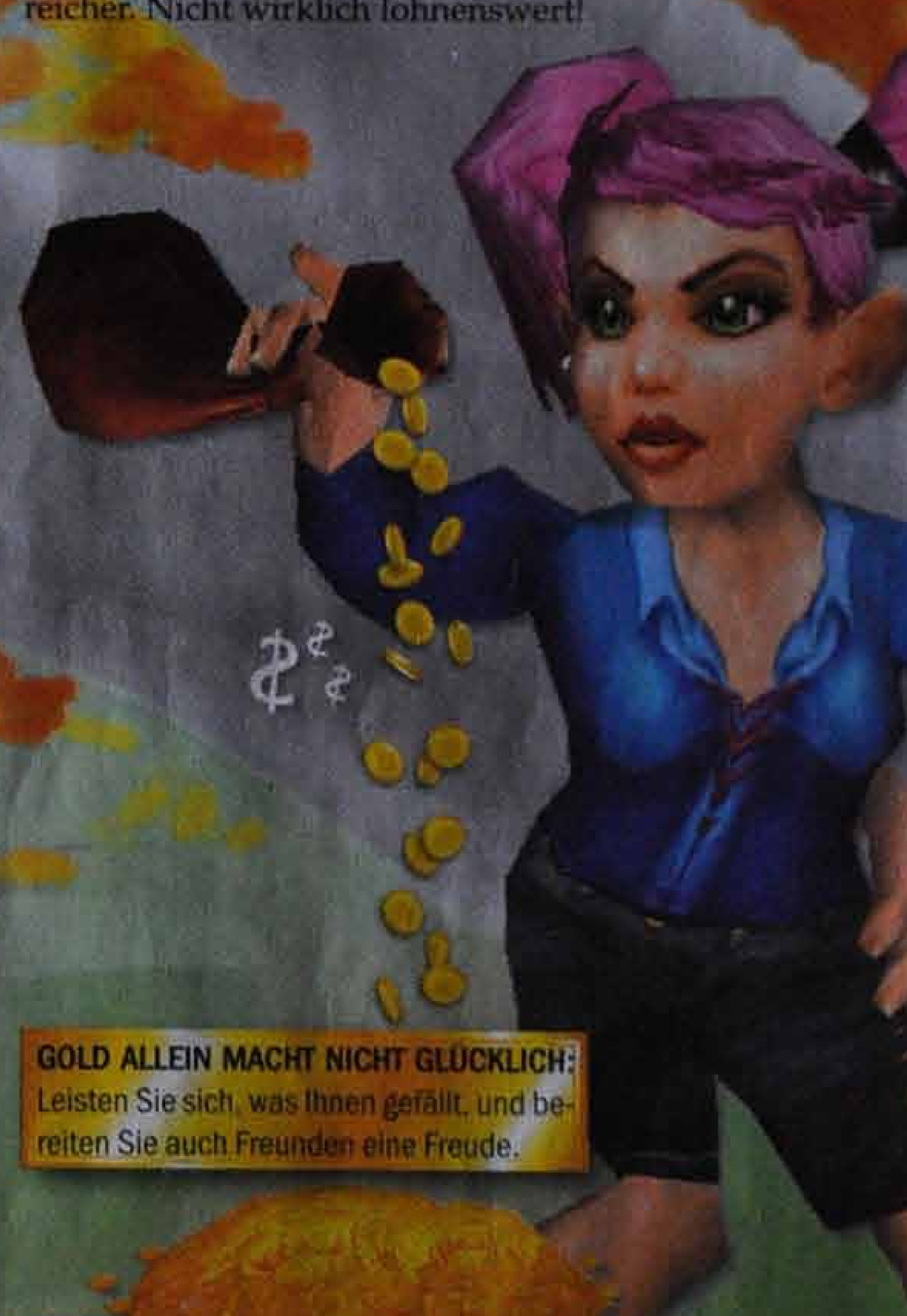
Wer eifrig Quests abschließt, dem fehlt es auch nicht am nötigen Kleingeld, da die Auftraggeber auch die eine oder andere Münze springen lassen. Richtig lukrativ sind Instanz-Quests. Leider hat man unter Level 60 Mühe und Not, eine Gruppe zu finden, da sich die meisten Spieler schon in der Scherbenwelt aufhalten. Wenn möglich, fragen Sie ein Gildenmitglied oder einen Bekannten im Spiel, ob er Sie einmal mit seinem großen Charakter begleitet. Sehr wichtig ist dabei, dass Sie möglichst viele der dort abzuschließenden Quests annehmen. Womöglich sehen Sie diese Instanz nur einmal und dann sollte es sich schon lohnen. Ein merkliches Plus in der Kasse ist dann ab Level 60 in der Scherbenwelt zu erkennen.

Gold für Erfahrungspunkte

Falls Sie denken, dass mit Level 70 das Questen nicht mehr sinnvoll ist, dann irren Sie sich. Die sonst so reichlich erhaltenen Quest-Erfahrungspunkte wandeln sich in Gold um. So gibt schon eine Durchschnitts-Quest 15 bis 30 Gold. Werden Sie recht früh 70, gibt es eine dicke Stange Gold, die Sie dem heißersehnten 280%-Flug-Reittier um einiges näher bringt. In der Praxis schaut das wie folgt aus: Schurkin Liamai hat sich durch die Quests der Höllenfeuerhalbinsel mit hochwertigen Questbelohnungen ausgerüstet. Daraufhin reist sie mit Level 62 nach Azeroth zurück und holt die Quests in den Pestländern und Silithus nach. Dank ihres Levels und ihrer Rüstung fällt es ihr sehr leicht. Anschließend macht sie in den Zangarmarschen weiter und erreicht im letzten Drittel von Terokkar Level 70. Unterstützt wird das Ganze noch von einigen Instanz-Gängen. Das Gold aus den vorhergehenden Quests reicht zusammen mit dem Ersparten für das Flugreittier plus Reit-Fertigkeit. Ab diesem Punkt heißt es fleißig Sparen und Questen. Nach einiger Zeit hat sie dann auch die letzten Questgebiete in der Scherbenwelt inklusive Gruppenquests abgeschlossen. Resultat: Teile von Terokkar, ganz Nagrand, Schergrat, Schattenmond und Nethersturm ergeben dank des Erfahrungspunkte-Gold-Bonus sage und schreibe 5.000 Gold für das epische Flug-Reittier und eine ansehnliche Rüstung.

Mit Tagesquests zum epischen Flug-Reittier

Wer es bis jetzt immer noch nicht geschafft hat, genug Gold zusammenzuraffen, der muss nicht verzagen. Ab Stufe 70 können sogenannte Tagesquests absolviert werden. Hier wartet das große Gold auf Sie. Tagesquests können Sie jeweils einmal täglich abschließen. Die Fraktionen Netherschwingen, Ogri'la, Konsortium, Himmelswache der Sha'tari und Zerschmetterte Sonne bieten zur Rufaufbesserung diese Quest-Art an. Die Gesamtzahl der täglich möglichen Quests ist auf 25 begrenzt. Normalerweise sollte Sie das aber nicht stören. Am lukrativsten schneidet die Fraktion der Zerschmetterten Sonne ab. 18 tägliche Quests warten hier auf Erfüllung. Die eine Hälfte ist über die ganze Scherbenwelt verteilt und die andere über die azerothianische Insel von Quel'Danas. Um Zeit zu sparen, nimmt man alle Quests in der Region an und arbeitet diese Stück für Stück ab. Anfangs wird es noch etwas dauern, aber nach ein paar Mal werden Sie die Wege zwischen den Quests optimieren können. Bei Abschluss aller Quests bringt Ihnen das 201 Gold und 4.400 Ruf. Jeden Tag! Achten Sie darauf, nicht aus Versehen die Quest „Eure weitere Unterstützung" abzuschließen, sonst sind Sie 10 Gold ärmer und um 150 Ruf reicher. Nicht wirklich lohnenswert!



GOLD ALLEIN MACHT NICHT GLÜCKLICH: Leisten Sie sich, was Ihnen gefällt, und bereiten Sie auch Freunden eine Freude.



DIE EIGENE SCHATZKAMMER: Stück für Stück kommt man zum Erfolg. Wer aufmerksam die Geschäfte im Auktionshaus verfolgt und aktiv handelt, bringt es schnell auf eine hübsche Summe.

Sinnvolle Add-ons zum Thema Handel:

- Auctioneer
  http://wow.buffed.de/guides/602
- Informant
  http://wow.buffed.de/guides/1018
- Gatherer
  http://wow.buffed.de/guides/757
- Cartographer
  http://wow.buffed.de/guides/1511
- FuBar (Paket)
  http://wow.buffed.de/guides/1283
- [illegible]Crafter
  http://wow.buffed.de/guides/734
- [illegible]
  http://wow.buffed.de/guides/1020

Auf www.buffed.de finden Sie die beschriebenen Add-ons zum Download sowie umfangreiche Infos dazu.

Neueröffnung: Das WoW-Berufs-Informations-Zentrum

Gebaut haben wir zwar nicht. Aber Sie können auf uns bauen, wenn es um Ihre Berufswahl in World of Warcraft geht. Ein wichtiges und komplexes Thema. Wir zeigen Ihnen, welche Berufe für Sie die beste Wahl sind und wie Sie es vom Lehrling zum Meister bringen.

Autor: Alina Ahmad

Die Wahl des Berufs ist in World of Warcraft keine einfache Entscheidung, begleitet Ihr Job Sie im Normalfall doch bis Level 70 und darüber hinaus. Es bleibt grundsätzlich eine Frage Ihres persönlichen Geschmacks, ob Sie eine Aufgabe wählen, die sich besonders für die eigene Klasse eignet, oder ob es doch lieber etwas sein soll, womit Sie besonders schnell Geld verdienen (lesen Sie dazu auch unseren Guide „Gold fürs Volk" auf Seite 14).

Allgemeines

Insgesamt stehen Ihnen zehn Hauptberufe und drei Nebenberufe zur Auswahl. Von den Hauptberufen können Sie zwei gleichzeitig betreiben. Allerdings können Sie Ihre Wahl jederzeit rückgängig machen (siehe FAQ Seite 8). Die Wahl eines Nebenberufs fällt leicht, da Sie alle drei gleichzeitig betreiben können: Angeln, Kochen und Erste Hilfe. Alle Berufe sind grundsätzlich in fünf verschiedene Stufen eingeteilt (siehe Kasten).

Wie erhalte ich Fertigkeitspunkte?

Fortschritte in Ihrem Handwerk erreichen Sie durch die Herstellung von Gütern oder das Sammeln von Mineralien, Leder und dergleichen. Hierbei gilt: Ist das Objekt, beispielsweise eine herzustellende Ausrüstung, im Handwerksmenü orangefarben gekennzeichnet, erlangen Sie meist eine Fertigkeitserhöhung um einen Punkt. Ist die Auszeichnung gelb, gibt es oft eine Erhöhung, bei grün selten und bei grau fast nie. Fertigen Sie grundsätzlich die Gegenstände mit den niedrigsten Materialkosten der jeweiligen Lernstufe an. So sparen Sie Geld und Material.

Welcher Beruf passt zu mir?

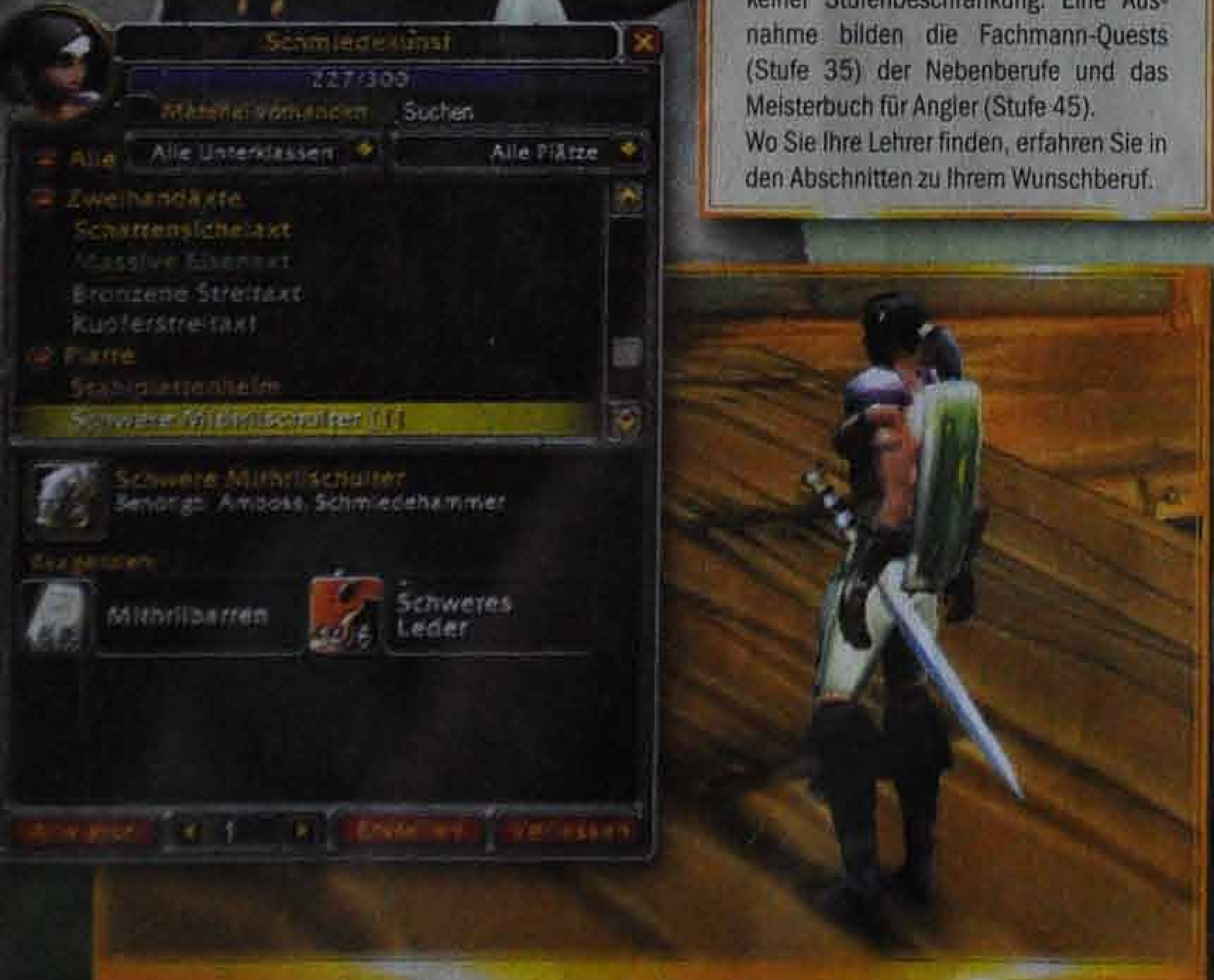
Berufe, die Ihre Klasse unterstützen, bringen Ihnen einen klaren Vorteil im Spiel, vorausgesetzt Sie bleiben auf dem aktuellen Stand. Die Spielwelt ist so konzipiert, dass Sie den



Handwerksstufen und ihre Anforderungen

Lernbar ab	Fertigkeit	Stufe
Lehrling:	-	05
Geselle:	050	10
Experte:	125	20
Fachmann:	200	35
Meister:	300	50

Vom Lehrling bis zum Fachmann können Sie die Fertigkeitsanforderung um jeweils 25 Punkte überziehen. Sie können also schon mit 50 Punkten Experte im Schneidern werden, spätestens jedoch mit 75 Punkten, sonst verlaufen Ihre Bemühungen im Nichts.
Sammel- und Nebenberufe unterliegen keiner Stufenbeschränkung. Eine Ausnahme bilden die Fachmann-Quests (Stufe 35) der Nebenberufe und das Meisterbuch für Angler (Stufe 45).
Wo Sie Ihre Lehrer finden, erfahren Sie in den Abschnitten zu Ihrem Wunschberuf.



Grüne, gelbe und besonders orangefarbene Rezepte bringen Ihnen noch Fertigkeitspunkte.

Starke Klassen-Berufs-Kombos

Klasse	Talent*	Sehr nützlich
Magier	Arkan	Schneiderei/Zauberstoff
	Feuer	Schneiderei/Zauberstoff
	Frost	Schneiderei/Schattenstoff
Hexenmeister	Gebrechen	Schneiderei/Schattenstoff
	Dämonologie	Schneiderei
	Zerstörung	Schneiderei/Zauberstoff
Priester	Disziplin	Schneiderei/Urmondstoff
	Heilig	Schneiderei/Urmondstoff
	Schatten	Schneiderei/Schattenstoff
Druide	Wilder Kampf	Lederei/Elementar
	Gleichgewicht	Lederei/Stammesleder
	Wiederherstellung	Schneiderei/Urmondstoff
Schurke	Meucheln	Lederei/Elementar
	Kampf	Lederei/Elementar
	Täuschung	Lederei/Elementar
Schamane	Elementar	Lederei/Drachenleder
	Verstärkung	Schmiedekunst/Waffen
	Wiederherstellung	(Lederei)
Jäger	Tierherrschaft	Lederei/Drachenleder
	Treffsicherheit	Lederei/Drachenleder
	Überleben	Lederei/Drachenleder
Paladin	Heilig	Schmiedekunst
	Schutz	Schmiedekunst
	Vergeltung	Schmiedekunst/Rüstung/Waffen
Krieger	Waffen	Schmiedekunst/Waffen
	Furor	Schmiedekunst/Waffen
	Schutz	Schmiedekunst

* Neben der Klasse entscheidet auch die Talentierung, was Sie beruflich weiterbringt. Es zählt, was Sie mit Stufe 70 anstreben. So wird es Ihnen zum Beispiel schwerfallen, als Heiligpriester zu leveln. Auch wenn das Ihre Traum-Skillung ist, werden Sie mit dem Schattenbaum schneller ans Ziel kommen. Wählen Sie trotzdem die Urmondstoffspezialisierung, um sofort von dem Set zu profitieren, sobald Sie Ihre Wunschtalentierung angenommen haben. Ingenieurskunst, Verzauberungskunst und Juwelenschleifen haben für alle Klassen und Skillungen etwas Nützliches parat. Näheres dazu erfahren Sie in den einzelnen Berufserläuterungen.

Beruf im gleichen Maße wie die Stufe steigern können. Bleiben Sie also stets am Ball.

Warum sind Berufe für Klassen nützlich?

Der eigentliche Vorteil sind meistens Gegenstände, die nur der Handwerker selbst nutzen kann. Diese fallen sehr mächtig aus. Ebenso gibt es auch Set-Boni, die zum Beispiel nur für Schmiede mit der Fertigkeit 350 aktiviert wird. Letztendlich zeigt sich erst mit Level 70, was Ihnen der Beruf bringt. In den folgenden Zeilen finden Sie einige optimale Kombinationen.
Sie können zwar zwei Berufe gleichzeitig ausüben, aber achten Sie darauf, dass manche Berufe voneinander abhängig sind. Juwelenschleifer, Schmiede und Ingenieure benötigen Bergbau, um an Erze und Edelsteine zu kommen. Lederer sind für Felle, Balg und Leder auf die Kürschnerei angewiesen. Alchimisten zupfen sich ihre Blumen mit Kräuterkunde. Verzauberungskunst harmoniert mit Schneiderei.
Wenn Sie keine der vorgeschlagenen Kombinationen wählen, wird es Ihnen schwerfallen, den Beruf zu steigern, außer Sie wählen zwei Sammelberufe. Diese bringen Ihrer Klasse aber keinen Vorteil, nur Ihrem Goldstand.

Lederverarbeitung

Der Job des Lederverarbeiters ist ein weit verbreiteter Beruf in World of Warcraft. Kein Wunder, eignet er sich in Kombination mit Kürschnerei doch ideal für alle Schurken, Jäger, Druiden und Schamanen. Ähnlich wie in der Schmiedekunst können Sie sich ab Level 50 und Fertigkeit 225 auf eine von drei Arten der Lederverarbeitung spezialisieren:

Jede dieser Spezialisierungen bringt Gegenstände hervor, die sich für verschiedene Klassen eignen:
Drachenlederverarbeitung erlaubt es Ihnen, Schwere Rüstung herzustellen. Diese können Jäger und Schamanen ab Level 40 tragen.
Elementarlederverarbeitung ist dank hoher Boni auf Beweglichkeit und Ausdauer für Schurken und Druiden des Wilden Kampfes geeignet.
Stammeslederverarbeitung ist wegen der hohen Boni auf Willenskraft und Intelligenz für Druiden gedacht.

Natürlich müssen Sie sich nicht an diese Vorgaben halten. Machen Sie die Entscheidung von Ihren eigenen Vorlieben abhängig. Die Namen der Spezialisierungen deuten bereits an, welche Rohstoffe Sie brauchen. Gegenstände der Drachenleder-Spezialisierung benötigen Drachenschuppen. Elementar-Geister liefern die Rohstoffe für die Elementar-Spezialisierung und für Stammes-Lederverarbeitung benötigen Sie spezielle Lederarten. Der Lederverarbeitungs-Ausrüster Ihres Vertrauens verkauft Ihnen den Rest. Abgesehen von den letzten Punkten auf 375 ist es einfach, den Lederverarbeitungs-Skill nach oben zu treiben. Gehen Sie häufig auf die Jagd nach häutbaren Tieren und besorgen Sie sich so große Mengen an Leder. Werten Sie Ihre Ausrüstung auch unbedingt mit Rüstungssets aus eigener Herstellung auf.

Vom Lehrling zum Fachmann bringen Sie die Lehrer in den Hauptstädten Azeroths. Den Meisterbrief bekommen Sie in der Scherbenwelt: Thrallmar für die Horde, die Ehrenfeste für die Allianz oder auf neutralem Gebiet in Shattrath. Vergessen Sie aber trotzdem nicht, hin und wieder bei Ihrem Spezialisierungs-Lehrer vorbeizuschauen. Besonders die Rezepte bei 260, 330 und natürlich 375 haben es in sich. Wer seine Muster-Sammlung erweitern will, schaut mit Fertigkeit 300 auch bei den anderen Spezialisten-Lehrern vorbei.

Spezialisierungen

Elementarlederverarbeitung
Allianz: Sarah Gerber in der Sengenden Schlucht (südlich von Rußschlacks Grabungsstätte)
Horde: Brumn Winterhuf im Arathi Hochland (nördlich der Kreuzung/Burg Schattenfang)
Questanforderungen:
- 2 Herz des Feuers
- 2 Kugeln des Wassers
- 2 Erdenkern
- 2 Odem des Windes

Stammeslederverarbeitung
Allianz: Caryssia Jägermond in Feralas (Thalanaar)
Horde: Se'Jib im Schlingendorntal (südlich von Zul'Gurub)
Questanforderungen:
- 1 Wildlederweste
- 1 Wildlederhelm

In Material:
- 22 dicke Leder
- 4 Wildranken
- 2 geschmeidiger dicker Balg

Muster: Wildlederweste
Muster: Wildlederhelm
Beide Muster erhalten Sie über eine Questreihe in Feralas (siehe unten „Wildes Leder").
Oder Sie lassen sich die Gegenstände einfach von einem Ledererkollegen herstellen, der die Muster besitzt.

Drachenlederverarbeitung
Allianz: Peter Galen in Azshara (südlich der Ruinen von Elderath)
Horde: Thorkaf Drachenaug im Ödland (nördlich von Camp Boff)
Questanforderungen:
- 2 feste Skorpidbrustplatten
- 2 feste Skorpidhandschuhe
- 10 abgenutzte Drachenschuppen

In Material:
- 36 dickes Leder
- 40 Skorpidschuppen
- 12 Seidenfaden
- 10 abgenutzte Drachenschuppen

Muster: feste Skorpidbrustplatten (kann Bandit der Wüstenläufer in Tanaris fallen lassen)
Muster: feste Skorpidhandschuhe (kann Dieb der Wüstenläufer in Tanaris fallen lassen)
Suchen Sie auch im Auktionshaus nach diesen Mustern. Falls Sie kein Glück haben, kann Ihnen auch ein Ledererkollege die Gegenstände herstellen.

Sonstige Ledererquests: Kodobalgtasche

Ab Level 10 erhalten Sie im Ledererzelt in Donnerfels eine Quest, nach deren Erfüllung Sie die 6-Platz-Kodobalgtasche basteln können. Wirklich sinnvolle Taschen bekommen Sie aber nur vom Schneider, abgesehen von Munitionsbeuteln, Köchern und Spezialtaschen für Erz und Leder.

Wildes Leder

Bei der Spezialisierung zum Stammeslederer müssen Sie zuerst die Questreihe „Wildes Leder" beenden. Alle Lederer können diese Questreihe annehmen, vorausgesetzt sie sind Level 35 und haben eine Fertigkeit in Höhe von 225. Die Horde muss dazu nach Camp Mojache (Feralas), die Allianzspieler müssen zur Mondfederfeste (Feralas).



DER MUSIKALISCHE LEDERER: Ab Fertigkeit 325 unterstützt er mit Trommeln sich selbst und seine Gruppe im Kampf. Also packen Sie Ihre Sticks aus und zeigen Sie dem Gegner, wer den Takt angibt.



Schmiedekunst

Einen Hammer nennt jeder anständige Schmied sein Eigen. Dieser ist bei Handwerkswaren-Verkäufern erhältlich. Die nötige Unterlage, einen Amboss, finden Sie in fast jeder Stadt. Mit dem Schmiedehammer in der Hand stellen Sie am Amboss Waffen sowie Rüstungen der Schweren und Platten-Rüstungsklasse her. Neben Paladinen und Kriegern nutzen auch Schamanen und Jäger ab Stufe 40 Schwere Rüstung. Die Schmiedekunst ist eine der Berufsarten, die Ihnen ab Stufe 40 und Fertigkeit 200 die Spezialisierung zum Rüstungs- oder Waffenschmied anbietet.

Die Waffenschmiedekunst unterteilt sich ab Stufe 54 und Fertigkeit 250 noch einmal in Axt-, Hammer- und Schwertschmiedespezialisierung. In der Ewigen Warte in Winterquell entscheiden Sie sich für eine Richtung. Die Trainer für weitere Rezepte der einzelnen Spezialisierungen stehen in Eisenschmiede (Allianz), Orgrimmar (Horde) und Shattrath (neutral).

Ihre Meisterprüfung können Sie in der Scherbenwelt in Thrallmar (Horde) sowie in der Ehrenfeste (Allianz) ablegen.

Eine Spezialisierung bedeutet, dass Sie sich auf eine Sorte von Rezepten festlegen. Die nun herstellbaren, hochwertigen Waffen und Rüstungen können nur Sie selbst gebrauchen. Kombinieren Sie Schmiedekunst unbedingt mit Bergbau, da Sie die eingeschmolzenen Erzbarren zur Herstellung benötigen. Das Gleiche gilt für Edelsteine, die manchmal beim Abbau von Erz mitgefördert werden.

Falls Sie sich in der Spezialisierung vergriffen haben, können Sie diese gegen einen Betrag von 100 Gold auch wieder verlernen. Dazu müssen Sie wieder zu Ihrem Ausbilder in Orgrimmar oder Eisenschmiede, Waffenspezialisten zur Ewigen Warte. Sie können keine Ausrüstungsgegenstände der verlernten Spezialisierungen mehr tragen.

Schmiedekunstquests und was Sie mitbringen müssen:

Questgeber: Okothos Eisenwüter in Orgrimmar und Grumnus Scharfstahl in der Eisenschmiede
Die Kunst des Rüstungsschmiedes benötigt
- 4 Verschnörkelter Mithrilhelm
- 2 Verschnörkelte Mithrilstiefel
- 1 Verschnörkelte Mithrilbrustplatte

In Material umgerechnet:
- 104 Mithrilbarren
- 18 Echtsilberbarren
- 8 Dickes Leder
- 7 Robuster Schleifstein
- 2 Aquamarin
- 1 Herz des Feuers

Questgeber: Borgosh Glutformer in Orgrimmar und Ironus Froststahl in der Eisenschmiede
Der Weg des Waffenschmieds benötigt
- 4 Mondstahlbreitschwert
- 4 Massive Eisenaxt
- 2 Schwere Mithrilaxt
- 2 Großer schwarzer Streitkolben

In Material umgerechnet:
- 56 Mithrilbarren
- 56 Eisenbarren
- 20 Stahlbarren
- 16 Starker Fluxus
- 16 Schwerer Schleifstein
- 4 Robuster Schleifstein
- 12 Geringer Mondstein
- 16 Goldbarren
- 4 Citrin
- 8 Schattenedelstein
- 2 Schwarze Perle
- 28 Schweres Leder
- 4 Dickes Leder

Pläne: Mondstahlbreitschwert (Zarena Stahlwind im Schlingendorntal / Beutebucht)
Pläne: Massive Eisenaxt (Jaquilina Dramet im Schlingendorntal / Nesingwarys Expedition)

Weitere Quests der Schmiedekunst:

Für die Allianz:
Tormus-Tiefenschmied-Questreihe (Level 12)
➡ Tormus Tiefenschmied in Eisenschmiede
Die Mithrilorden-Questreihe (Level 40)
➡ Hank der Hammer in Eisenschmiede
Die Imperiale-Rüstung-Questreihe (Level 50)
➡ Myolor Zornesbeben in Eisenschmiede

Für die Horde:
Orokk-Omosh-Questreihe (Level 32)
➡ Orokk Omosh in Orgrimmar
Aturk der-Amboss-Quest (Level 40)
➡ Aturk der Amboss in Orgrimmar
Die Mithrilorden-Questreihe (Level 40)
➡ Ochse in Orgrimmar
Die Imperiale-Rüstung-Questreihe (Level 50)
➡ Krathok Glutfaust in Orgrimmar

Für beide Fraktionen:
Die Galvan-Questreihe (Level 45)
➡ Galvan der Alte im Schlingendorntal südlich von Zul'Gurub
Die Mithril-Kid-Questreihe (Level 45)
➡ Trenton Lichthammer in Gadgetzan in Tanaris
Malyfous-Düsterhammer-Questreihe (Level 60)
➡ In der Instanz Schwarzfelsspitze sind Plattenstulpen zu finden, diese muss man zu Malyfous Düsterhammer (Ewige Warte) bringen.
Instanz-Quests (Level 60)
➡ Seril Geiselbannn,
➡ Lilith die Liebliche und
➡ Kilram sind alle in der Ewigen Warte in Winterquell anzutreffen.
Verzauberter-Thoriumpanzer-Questreihe (Level 60)
Folgende Bänder der Hochentwickelten Rüstungsschmiedekunst sind beim Hüter des Wissens Lydros in der Bibliothek in Düsterbruch abzugeben:

Band 1 Obere Hälfte:	Düsterbruch – König Gordok
Band 1 Untere Hälfte:	Obere Schwarzfelsspitze – Goraluk Hammerbruch
Band 2 Obere Hälfte:	Scholomance – Blutrippe
Band 2 Untere Hälfte:	Stratholme – Purpurroter Hammerschmied
Band 3 Obere Hälfte:	Schwarzfelsspitze – Urok Schreckensbote
Band 3 Untere Hälfte:	Stratholme – Schwertschmied der schwarzen Wache



Ingenieurskunst

Gewehrmunition, bunte Brillen, mechanische Hühner – die Ingenieurskunst bringt so manch skurrile und witzige Konstruktion zum Vorschein.

Was Sie brauchen, ist ein Schmiedehammer vom Handwerksbedarf und ein Amboss. Alles andere bauen Sie sich selbst. Kombinieren Sie das Handwerk mit Bergbau. Andere Kombinationen haben wenig Sinn, da Sie sich sonst nur unnötige Kosten aufhalsen. Im Vergleich mit anderen Berufen bringt das Ingenieurswesen nur wenige gewinnbringende Gegenstände hervor. Dieses Manko gleichen Ingenieure mit einer Handvoll selbst gebastelter Gegenstände aus. Den Bauplan: Schockdrosselnder Partikelextraktor bekommen Sie mit Stufe 60 über eine Quest in den Zangarmarschen. Bauen können Sie ihn schon mit Fertigkeit 305, was Sie auch schleunigst machen sollten, da damit wertvolle Partikel-Wolken eingesammelt werden. Diese begegnen Ihnen immer wieder auf Ihrer Reise durch die Zangarmarschen, Nagrand, den Nethersturm und das Schattenmondtal. Wer gezielt auf die Suche gehen will, baut sich eine Brille (Fertigkeit 350). Damit sehen Sie die Wolken auf der Minimap. Bauen Sie sich ebenfalls so früh wie möglich eine der epischen Brillen. Sie werden bis in die höchsten Raid-Instanzen nichts Besseres finden.

Mit der Zephyriumladung können Ingenieure auch verschlossene Truhen aufsprengen. So kann man sich auch z. B. in der Instanz Bollwerk den Weg durch den Abwasserkanal sparen. Ebenfalls sinnvoll sind die Reparatur-Bots, die den Raid schnell wieder fit machen. So mancher Spieler durfte sich auch schon über eine Wiederbelebung mithilfe eines Überbrückungskabels freuen. Viele Ihrer Spielzeuge haben hin und wieder negative Auswirkungen, was aber eher zur allgemeinen Erheiterung beiträgt.

Lehrer, Sprengmeister und Tüftler

Die Ausbildung vom Lehrling bis zum Fachmann erhalten Sie in den Hauptstädten Azeroths. Mit Level 30 und Fertigkeit 200 können Sie sich spezialisieren und einer Verbindung beitreten:

Sie müssen Ihre Mitgliedschaft in der jeweiligen Verbindung alle 14 Tage erneuern. Aber das stört nicht weiter, da man nach Erlernen der Rezepte keinen weiteren Nutzen davon hat. Die Lehrer für den Meisterbrief finden Sie in der Scherbenwelt unter anderem auf der Höllenfeuerhalbinsel in Thrallmar (Horde) und der Ehrenfeste (Allianz). Um Platz zu sparen, bauen Sie sich einen Werkzeugkasten, da sich darin wirklich viele der hergestellten Spielzeuge unterbringen lassen. Was diesen Beruf abrundet: Mit Level 70 und Fertigkeit 350 können Sie sich eine „Flugmaschine" bauen. Das Upgrade auf die „turbogetriebene Flugmaschine" gibt es dann bei 375. Um sie zu nutzen, müssen Sie vorher jedoch 5.000 Gold in die Reitfertigkeit investiert haben. Die Rezepte lernen Sie im Schattenmondtal bei Jonathan Garrett (Horde) im Schattenmond und Niobe Funkenritel (Allianz) in der Wildhammer-Feste.

Schneiderei

Stoffe, Wolle und Seide werden von humanoiden Gegnern fallen gelassen. In Verbindung mit Fäden und Farben von Händlern können Sie allerlei daraus herstellen. Schneiderei ist nicht direkt von einem Sammelberuf abhängig, dafür benötigt er aber später den Arkanen Staub des Verzauberers, was somit die beste zweite Berufswahl darstellt. Stoffklassen, also Priester, Magier und Hexenmeister, profitieren am meisten von dem Beruf des Schneiders.

Die Trainer vom Lehrling bis zum Fachmann für diesen Beruf sind in den Hauptstädten von Azeroth. Eine Ausnahme bildet die Schattengewebeschneiderin, zu finden im Magieviertel von Unterstadt (Horde) und Sturmwind (Allianz). Bei ihr finden Sie fünf nützliche Stoff-Rezepte (Fertigkeit 210 bis 240) für Hexenmeister und Priester mit Schattentalentierung. Das sechste Rezept bekommen Sie von Nilith Lokrav im Süden der Sengenden Schlucht bei Abschluss einer kleinen Questreihe.
Den Meister erlernen Sie in Thrallmar (Horde) oder der Ehrenfeste (Allianz) in der Scherbenwelt.
Ab einer Fertigkeit von 350 können Sie im Unteren Viertel von Shattrath zwischen drei Spezialisierungs-Quests wählen:

- Die Schattenstoff-Quest führt Sie in den Schattenmond zum Altar der Schatten (südlich des Sanktums der Sterne).
- Die Zauberstoff-Quest ist in ganz Nethersturm möglich. VORSICHT: Bei jeder Erstellung erscheinen bis zu zwei Gegner. Seien Sie also vorbereitet! Hilfe bieten die Wächter in Area 52.
- Die Urmondstoff-Quest kann in jedem Mondbrunnen vollzogen werden, zum Beispiel in der Zuflucht des Cenarius in den Zangarmarschen.

Um magieerfüllte Netherstoffballen herstellen zu können, müssen Sie an einen der Manawebrahmen in Shattrath stehen. Spezialstoffe kann zwar jeder Schneider produzieren, aber nur der Spezialist bekommt die doppelte Ausbeute – angesichts der Tatsache, dass Sie nur alle VIER Tage einmal Spezialstoff herstellen können, ein wichtiger Bonus. Unter anderem hat er auch Zugang zu drei epischen Rezepten.
Diese sind bei Herstellung gebunden. Also profitiert nur der Spezialist davon.

- Schattenzwirnschneiderei: Set „Umarmung der Schatten": Stiefel, Robe und Schulterpolster mit Schatten- und Eisschadensbonus
- Zauberfeuerschneiderei: Set „Zorn des Zauberfeuers": Gürtel, Handschuhe und Robe mit Feuer- und Arkanschadensbonus
- Urmondstoffschneiderei: Set „Urmondroben": Gürtel, Robe und Schulterpolster mit Heilungsbonus und Manaregeneration

Lassen Sie sich das passende Set nicht entgehen! Alleine brauchen Sie bei 100%iger Nutzung 56 Tage, um genügend Spezialstoff herzustellen. Fangen Sie deshalb so früh wie möglich mit der Produktion an und spannen Sie auch spezialisierte Freunde mit ein.

Stoff von Humanoiden

- Leinenstoff (Gegner ab Level 5; zwei Stück Leinenstoff = ein Leinenstoffballen)
- Wollstoff (Gegner ab Level 15; drei Stück Wollstoff = ein Wollstoffballen)
- Seidenstoff (Gegner ab Level 30; vier Stück Seidenstoff = ein Seidenstoffballen)
- Magiestoff (Gegner ab Level 38; fünf Stück Magiestoff = ein Magiestoffballen)
- Runenstoff (Gegner ab Level 52; fünf Stück Runenstoff = ein Runenstoffballen)
- Netherstoff = (Gegner ab Level 60, sechs Stück Netherstoff = ein Netherstoffballen)



MONDBRUNNEN: Mit der Unterstützung der Mondgöttin Elune stellen Sie in den heiligen Brunnen Mondstoff und Urmondstoff her.



DER MANAWEBRAHMEN: Ab der Fertigkeitsstufe 325 werden Sie des Öfteren einen der beiden Manawebrahmen in Shattrath zur Veredelung Ihres Stoffes nutzen.

Spezialisierungen

Goblin-Ingenieure sind perfekt geschult im Umgang mit Sprengstoffen und einfallsreichen Methoden, einen Gegner zu bekämpfen, zum Beispiel die „Arkane Bombe".
Nixx Sprossfeder (neutral) in Gadgetzan in Tanaris will nach Erhalt Ihrer Unterschrift Folgendes von Ihnen:

- 20 große Eisenbomben
- 20 robustes Dynamit
- 5 Explodierende Schafe

In Material:

- 2 Silberbarren
- 30 Eisenbarren
- 20 Bronzebarren
- 40 Schwerer Stein
- 20 Robuster Stein
- 10 Seidenstoff
- 20 Wollstoff
- 5 Mittlere Leder

Gnom-Ingenieure sind wahre Tüftler, wenn es um Maschinen und bizarre Konstruktionen mit unterschiedlichsten Effekten geht. Darunter fallen zum Beispiel diverse Roboter, die Sie im Kampf unterstützen.
Tüftlermeister Overspark (Allianz) in Eisenschmiede und Glotz Widrikus (Horde) in der Beutebucht im Schlingendorntal verlangen nach der Unterschrift Folgendes von Ihnen:

- 6 Mithrilrohre
- 1 Genaues Zielfernrohr
- 2 Hochentwickelte Zielattrappen

In Material:

- 18 Mithrilbarren
- 1 Goldbarren
- 6 Eisenbarren
- 6 Bronzebarren
- 8 Schwere Leder
- 2 Mittlere Leder
- 2 Wollstoff
- 1 Jade
- 1 Citrin
- 1 Schwacher Fluxus

RATTER, KNATTER, PENG: Wer einmal den Zündschlüssel gedreht hat, weiß, was wirkliche Freiheit bedeutet. Aber nur solange der Sprit reicht.



Alchimie

Ein Kraut in der einen Hand, eine Glasphiole in der anderen und schon können Sie mit dem Brauen Ihrer Tränke loslegen. Ob Heil-, Mana-, Stärkungs- oder Resistenztrank, die von Ihnen hergestellten Mixturen sind äußerst nützlich. Alles, was Sie nicht selbst benötigen, lässt sich gewinnbringend verkaufen. Alchimie sollten Sie in jedem Fall mit Kräuterkunde kombinieren. Außer Mixturen können Alchimisten aber zum Beispiel auch Arkanit oder Diamanten mithilfe des „Steins der Weisen" durch Transmutation erstellen. Das Transmutieren benötigt, mit Ausnahme von Arkanitbarren, eine Abklingzeit von 20 Stunden.

Der Stein der Weisen und Co.

Mit Stufe 35 und einer Fertigkeit von 225 sollten Sie den „Stein der Weisen" Ihr Eigen nennen. Das Rezept verkauft Ihnen Alchimist Stößelbruch in Tanaris. Er dient Ihnen nicht nur als Werkzeug, sondern auch als Schmuckstück. In der Scherbenwelt erhöhen Sie den Ruf der Fraktion Sha'tar auf Respektvoll. Somit können Sie ein Rezept kaufen, das den „Stein der Weisen" in den „Alchimistenstein" aufwertet. Als Nächstes maximieren Sie den Ruf der Fraktion „Zerschmetterte Sonne" auf Ehrfürchtig, um eine weitere extrem gute Ausbaustufe Ihres Steins zu erhalten. Mächtig sind auch die Fläschchen, die Sie herstellen können. Dazu brauchen Sie ein Alchimie-Labor. Außerhalb von Instanzen finden Sie nur in Shattrath ein Labor. Das Besondere dabei: Der Effekt des Fläschchens überdauert den Tod und hält ganze zwei Stunden. Die meisten Ihrer Elixiere sind in „Wächter" und „Kampf" aufgeteilt. Sie können immer nur ein Wächter- und ein Kampf-Elixier aktiv halten. Fläschchen zählen als Wächter- UND Kampfelixier.

Um Platzproblemen vorzubeugen, fragen Sie Schneider nach der Cenarischen Kräutertasche (20 Plätze) oder dem Cenarischen Ranzen (24 Plätze). Darin haben Kräuter, Urleben und Lebenspartikel Platz. Misten Sie regelmäßig aus, was Sie nicht mehr oder selten brauchen. Einen Stapel selten benötigter Kräuter pro Sorte aufzuheben, reicht aus. Den Rest können Sie gewinnbringend im Auktionshaus verkaufen.

Vom Lehrling bis zum spezialisierten Meister

Bis zum Fachmann finden sich die Lehrer in den Hauptstädten Azeroths. Den Meister machen Sie in der Scherbenwelt beim Alchimistenlehrer in Thrallmar (Horde), der Ehrenfeste (Allianz) oder Shattrath (neutral). Ab Stufe 68 und einer Fertigkeit von 350 können Sie bei Ihrem Lehrer eine der drei Spezialisierungs-Quests annehmen.

Alchimistenstein
Wird beim Aufheben gebunden
Einzigartig
+15 Stärke
+15 Ausdauer
+15 Beweglichkeit
+15 Intelligenz
+15 Willenskraft
Benötigt Alchimie (350)
[illegible]

Wer fleißig transmutiert, braut und mixt, wird hin und wieder mit einem Geistesblitz belohnt. Dies ist ein zufälliges Rezept, das Sie sich sofort einprägen und gleich nutzen können. Die meisten Fraktionen bieten verschiedene Rezepte für Alchimisten an. Ab Fertigkeit 325 und Stufe 60 können Sie den Trank des verrückten Alchimisten lernen. Dies ist der Zeitpunkt, ab dem Sie alle Mana- und Heiltränke verstauben lassen können. Warum? Sie sparen Platz, die Herstellung ist günstig und er hat einen positiven Nebeneffekt. Dieser wirkt, als hätten Sie ein zufälliges Elixier zu sich genommen.

Spezialisierungen

Meister der Tränke haben eine 10- bis 20%-Chance auf bis zu vier zusätzliche Tränke.
Sie werden zu Lauranna Thar'well in der Zuflucht des Cenarius in den Zangarmarschen geschickt.
Folgendes verlangt sie:
- 1 Naturführer des Botanikers (zu finden in der Instanz Botanika)
- 5 Erstklassige Heiltränke
- 5 Erstklassige Manatränke
- 5 Erhebliche Tränke des traumlosen Schlafs

In Material:
- 15 Traumwinden
- 10 Teufelsgräser
- 10 Netherblüten
- 5 Alptraumranken
- 15 Magieerfüllte Phiolen

Meister der Elixiere haben eine 10- bis 20%-Chance auf bis zu vier zusätzliche Elixiere (Fläschchen zählen zu Elixieren).
Lorkeem im unteren Viertel von Shattrath ist Ihr Ansprechpartner.
Folgendes verlangt er:
- 10 Essenzen der Unendlichkeit (zu finden in der Instanz Die Höhlen der Zeit – Der schwarze Morast)
- 5 Elixiere der erheblichen Verteidigung
- 5 Elixiere des Meisters
- 5 Elixiere der erheblichen Beweglichkeit

In Material:
- 25 Terozapfen
- 15 Urflechten
- 15 Teufelsgräser
- 15 Magieerfüllte Phiolen

Meister der Transmutation haben eine 5- bis 10%-Chance auf bis zu vier zusätzliche Resultate.
Großmeister Zarevhi in der Sturmsäule möchte Ihre Fähigkeiten testen.
Folgendes verlangt er:
- 4 Urmacht

In Material:
- 4 Urerde
- 4 Urfeuer
- 4 Urmana
- 4 Urwasser
- 4 Urluft



WEHRHAFTES BLUMENKIND Bück dich, Held – Blume ist Blume!

Juwelenschleifen

Mit der Herstellung der ersten filigranen Gegenstände benötigen Sie für das Juwelenschleifen ein Juweliersset, das Sie beim Juwelenschleiferbedarf finden. Anfangs werden Sie sich mit Ringen, Ketten, Diademen und Schmuckstücken Ihre Fertigkeitspunkte verdienen. Passen Sie auf: Die Schmuckstücke sind bei der Herstellung an Sie gebunden. Sie können sie also nur selbst tragen – ein gehöriger Bonus, da gute Schmuckstücke rar sind. Ihre anderen Schätze können Sie meist gut an den Spieler bringen.

Um leichter an Edelsteine zu gelangen, erlernt der Schleifer ab Fertigkeit 20 die Fähigkeit „Sondieren". Damit zerlegt er jeweils fünf Erze in ihre Bestandteile und kann sich neben dem Erz-Pulver über bis zu drei Edelsteine freuen. Das Erz ist dann natürlich weg. Nicht alle Erze sind sondierbar. Seltene Edelmetalle wie Silber, Gold, Echtsilber, Dunkeleisen, Eternium und Khoriumerze können Sie nicht verwenden. Ab der Fertigkeit 300 benötigen Sie dann noch das Werkzeug „einfacher Schleifstein". Damit behandeln Sie grüne, blaue und violette Edelsteine aus Erzen der Scherbenwelt.

Sockelbonus? Meta-Edelsteine? Ich versteh nur Bahnhof

In der Scherbenwelt gibt es Rüstungsgegenstände mit einem oder mehreren Sockeln. Das sind Fassungen, in die geschliffene Edelsteine eingesetzt werden. Edelsteine erhält man in Minen, Truhen oder durch Sondieren. Juwelenschleifer bearbeiten diese Rohsteine. Das „Sockeln" geht wie folgt: Der Gegenstand wird mit „Shift und Rechtsklick" angewählt. Daraufhin öffnet sich ein Fenster, in dem der geschliffene Edelstein in den passenden Sockel eingesetzt wird. Mit „Edelsteine sockeln" bestätigen Sie den Vorgang. Man kann Gegenstände immer wieder neu befüllen und dabei auch Steine überschreiben. Dabei verlieren Sie allerdings die alten Edelsteine.

Es ist möglich, Edelsteine jeder Farbe in die Sockel zu stecken (außer in Meta-Sockel). Der Sockelbonus wird allerdings erst aktiv, wenn Sie die Farbvorgabe einhalten. Achten Sie nur auf den Sockelbonus, wenn sich dieser auch wirklich rentiert und den Nachteil ausgleicht, dass Sie teilweise suboptimale Steine einsetzen müssen. Wichtig: Gesockelte Gegenstände IMMER befüllen! Grünwertige geschliffene Edelsteine kann man immer einsetzen, da der Kostenaufwand gering ist. Nur bei blauwertigen und epischen Edelsteinen sollten Sie geizig sein. Solche wertvollen Edelsteine lohnen sich nur für sehr gute Gegenstände, die Sie auch längere Zeit tragen. Oft ist der Unterschied zu den grünwertigen ohnehin nur 1 oder 2 Punkte groß.

Edelsteine sind in drei Farben eingeteilt: Rot, Gelb und Blau. Es gibt aber auch Mischungen wie Orange (gilt als Rot/Gelb), Violett (gilt als Rot/Blau) und Grün (gilt als Blau/Gelb), was bei der Aktivierung des Sockelbonus wichtig wird. Mit Mischfarben können Sie leichter einen Kompromiss eingehen und Sockelboni besser nutzen.

Rätselhaftes Meta

Unter den hochwertigen Gegenständen für den Kopf gibt es hin und wieder sogenann

Verzauberungskunst

Das Werkzeug eines Verzauberers ist die Zauberrute. Diese wird von einem Schmied erstellt. Mittels Verzauberungskunst können Sie Ausrüstungsgegenstände mit unterschiedlichsten Boni belegen. Sie ist ein sehr kostspieliger Beruf. Zum Verzaubern der Gegenstände brauchen Sie Essenzen, Splitter, Kristalle und verschiedene Sorten von Staub. Diese Rohstoffe erlangen Sie durch das Entzaubern von grünen, blauen und violetten Gegenständen, welche bei dem Vorgang allerdings zerstört werden. Eine gängige Berufe-Kombination sind Schneiderei und Verzauberkunst, denn als Schneider können Sie schon sehr früh grüne Gegenstände herstellen. Auf diese Weise haben Sie einen stetigen und obendrein günstigen Nachschub an Verzauberkunstmaterialien. Es gibt mehrere Qualitätsstufen von Stäuben, Essenzen und Splittern. Welches Material man aus welchem Gegenstand bekommt, können Sie unserer Liste entnehmen.



Im Gegensatz zu anderen Berufen verkaufen Sie als Verzauberer keine Gegenstände, sondern bieten eine Dienstleistung an. Gegen ein von Ihnen festgelegtes Entgelt geben Sie Spielern die gewünschten Boni auf deren Gegenstände. Natürlich muss dieser Preis die Kosten für die von Ihnen benötigten Materialien decken. Oft bringen Ihre Kunden alle Materialien selbst mit. Dann dürfen Sie aber trotzdem ein Trinkgeld verlangen. Im 70er-Bereich liegt das je nach Verzauberung zwischen 5 und 40 Gold.

Die Verzauberkunst-Trainer befinden sich bis einschließlich der Fachmann-Stufe in den Hauptstädten von Azeroth. Zum Meister werden Sie in der Scherbenwelt auf der Höllenfeuerhalbinsel gekürt, für die Horde in Thrallmar und für die Allianz in der Ehrenfeste. Weitere Lehrer finden sich bei den Sehern in Shattrath und im Nethersturm auf der Sturmsäule. Falls Sie eine Mana-Klasse sind, werten Sie Ihre Waffen mit Mana- oder Zauberöl auf.

Sie finden die entsprechenden Rezepte bei Händlern in der Nähe Ihres Lehrers. Um Platzproblemen vorzubeugen, legen Sie sich früh genug eine der Verzauberer-Taschen zu. Schneider können Ihnen diese mit bis zu 28 Plätzen herstellen.

Ebenso wie Verzauberungsmaterial können Sie die wertvollen Urs und Partikel in die Taschen packen. Als Verzauberungskünstler genießen Sie auch einen Bonus: Verzauberungen auf Ringe. Somit können Sie Ihre wertvollen Klunker zusätzlich verbessern.

Je nach Klasse bietet die Verzauberung Waffenschaden (Konsortium/respektvoll), alle Werte (Unteres Viertel/wohlwollend), Zauberschaden (Hüter der Zeit/wohlwollend) oder Heilung (Sha'tar/respektvoll).



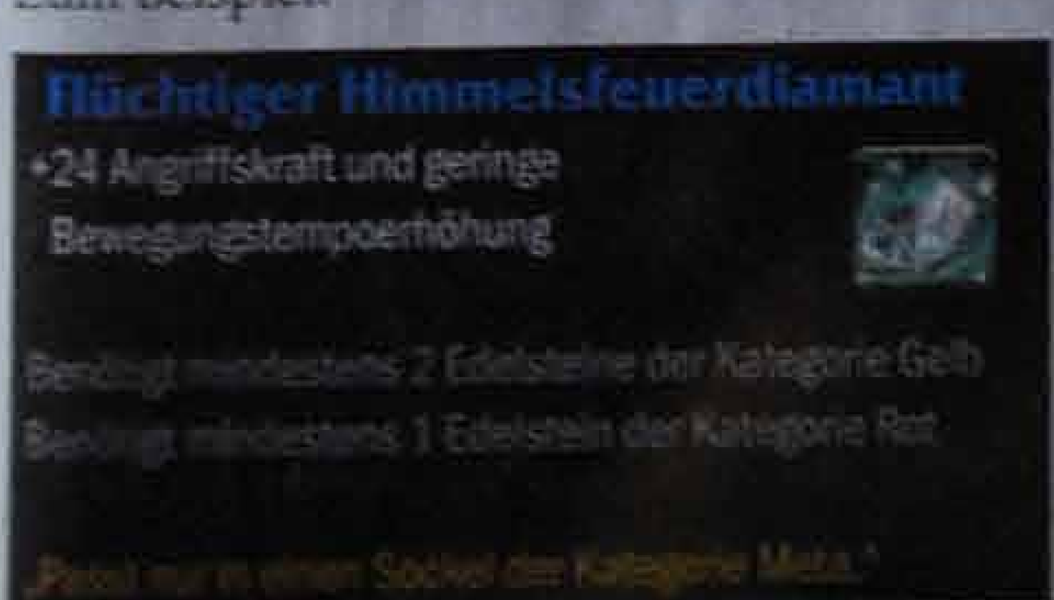
STRAHLENDER HELD: Verzauberungen auf Waffen sind totschick und geben noch den Extrakick.

Was entzaubert in was?

Staub aus „Grüner" Rüstung	
Seltsamer Staub:	Level 01-20
Seelenstaub:	Level 21-30
Visionenstaub:	Level 31-40
Traumstaub:	Level 41-50
Illusionenstaub:	Level 51-60
Arkaner Staub	Level 61-70
Essenzen aus „Grünen" Waffen	
Geringe Magie-Essenz:	Level 01-10
Große Magie-Essenz:	Level 11-15
Geringe Astral-Essenz:	Level 16-20
Große Astral-Essenz:	Level 21-25
Geringe Mystiker-Essenz:	Level 26-30
Große Mystiker-Essenz:	Level 31-35
Geringe Nether-Essenz:	Level 36-40
Große Nether-Essenz:	Level 41-45
Geringe ewige Essenz:	Level 46-50
Große ewige Essenz:	Level 51-60
Geringe Planaressenz:	Level 61-65
Große Planaressenz:	Level 66-70
Splitter aus „Blauen" Gegenständen	
Kleiner gleißender Splitter:	Level 01-20
Großer gleißender Splitter:	Level 21-25
Kleiner leuchtender Splitter:	Level 26-30
Großer leuchtender Splitter:	Level 31-35
Kleiner strahlender Splitter:	Level 36-40
Großer strahlender Splitter:	Level 41-45
Kleiner blitzender Splitter:	Level 46-50
Großer blitzender Splitter:	Level 51-60
Kleine Prismasplitter	Level 61-65
Große Prismasplitter	Level 66-70
Kristalle aus „violetten" Gegenständen	
Nexuskristall:	Bis Level 60
Kristall der Leere:	Level 70

te Meta-Sockel. Diese können nur mit Meta-Edelsteinen besetzt werden. Meta-Edelsteine sind hochwertige Diamanten. Der Juwelenschleifer benötigt für die Herstellung einen Himmelsfeuer- oder Erdsturmdiamanten. Diesen erhält er von einem Alchimisten durch Transmutation. Metasteine geben dem Träger einen mächtigen Bonus, der aber erst aktiviert werden muss.

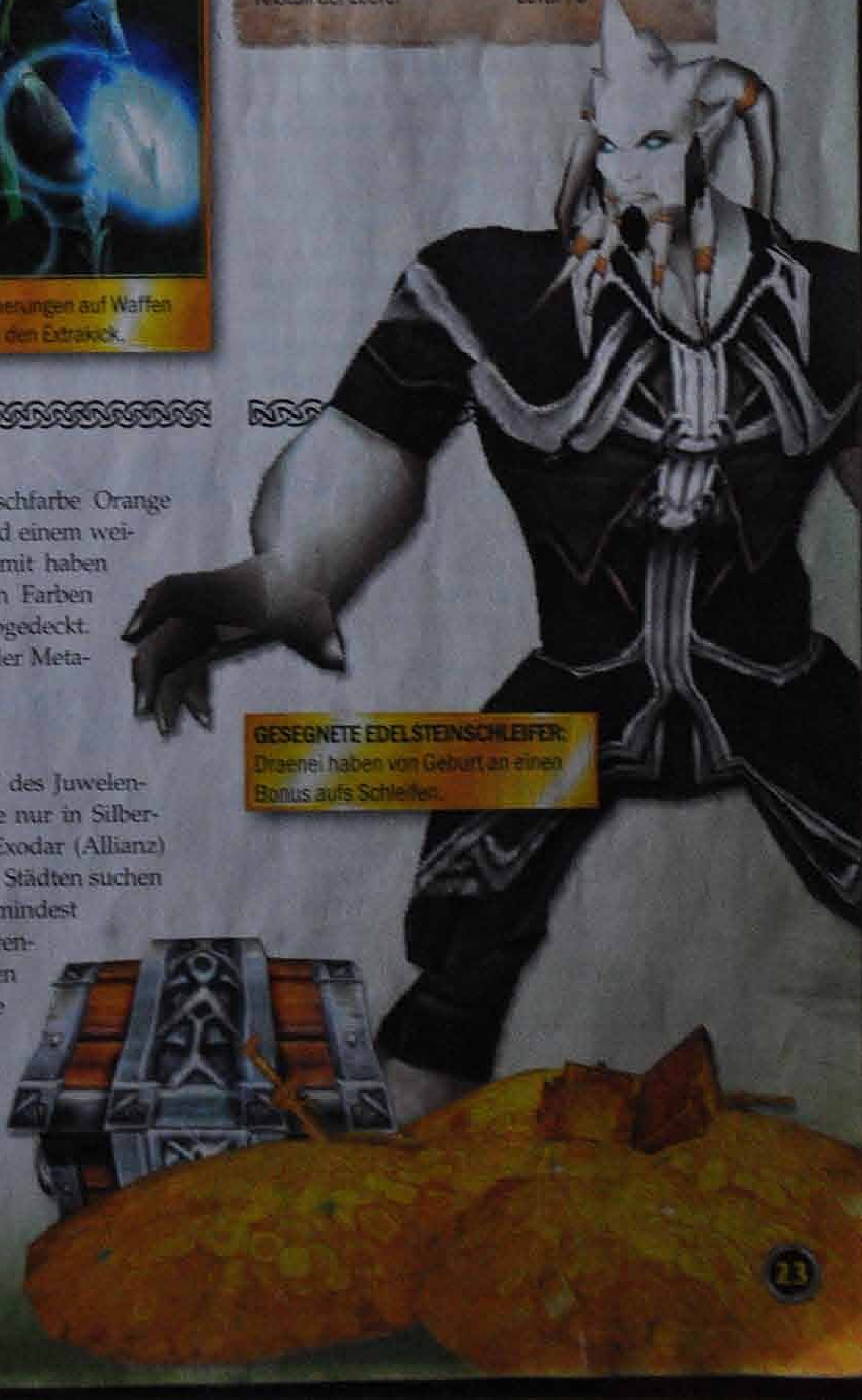
Zum Beispiel:



Dieser Meta-Edelstein setzt voraus, dass in Ihrer aktuell angelegten Rüstung zwei Edelsteine der gelben Sorte und ein Edelstein der roten Sorte aktiv sind. Das erreichen Sie zum Beispiel mit einem Stein der Mischfarbe Orange (gilt als Gelb und Rot) und einem weiteren der Farbe Gelb. Somit haben Sie die drei gewünschten Farben mit zwei Edelsteinen abgedeckt. Ist das nicht der Fall, ist der Meta-Edelstein inaktiv.

Lehrmeister

Die Lehrer für den Beruf des Juwelenschleifers sind als Einzige nur in Silbermond (Horde) und der Exodar (Allianz) zu finden. In den anderen Städten suchen Sie sie vergebens – zumindest bis Sie über den Experten-Level hinaus sind. Für den Meister müssen Sie in die Scherbenwelt: auf der Höllenfeuerhalbinsel in Thrallmar (Horde), der Ehrenfeste (Allianz), in Shattrath bei den Aldor und im Nethersturm auf der Sturmsäule.



GESEGNETE EDELSTEINSCHLEIFER: Draenei haben von Geburt an einen Bonus aufs Schleifen.

Kürschnerei

Gerber arbeiten mit einem Kürschnermesser, das sie sich beim Handwerkswaren-Bedarf kaufen. Damit verarbeiten sie erlegte Tiere. Können Sie ein Tier nicht häuten, so ist es entweder nicht geplündert worden oder Ihre Fertigkeit ist noch zu niedrig. Zu erkennen ist dies an der Einfärbung des Wortes „Häutbar". Ist es rot, dann fehlen Ihnen noch Punkte. Pro Level können Sie Ihre Fähigkeit um 5 Punkte steigern. Das gleiche System gilt für die Kadaver. Einen Level-50-Kadaver können Sie also nur kürschnern, wenn Sie mindestens 250 Fertigkeitspunkte haben. Sie müssen die Tiere oftmals nicht einmal selbst erlegen, da etliche Spieler die Kadaver einfach liegen lassen. Kombinieren Sie diesen Beruf idealerweise mit Lederverarbeitung. Alternativ konzentrieren Sie sich nur aufs Sammeln von Leder, Schuppen und Häuten und wählen einen weiteren Sammelberuf wie Bergbau oder Kräuterkunde. Auf diese Weise können Sie regelmäßig eine Menge Ressourcen im Auktionshaus verkaufen. Achten Sie aber darauf, dass die Anzahlung für Rohlederwaren nicht gering ist. Lederer basteln sich für einen ihrer Bankplätze die „Tasche für alle Felle". So sparen Sie Platz und schaffen Ordnung.

Tipp: Falls Sie sich des Öfteren darüber ärgern, dass Ihnen noch eine Handvoll Punkte fehlen, um das nächste Leder zu kürschnern, lassen Sie sich auf ein paar Handschuhe +5 Kürschnerei verzaubern. Es gibt zwar auch noch einen Dolch und ein Schwert, die jeweils +10 Punkte geben. Es ist aber leider schier unmöglich, heute noch an einen dieser Gegenstände ranzukommen, da es sich um Level-60-Raid-Instanz-Gegenstände handelt.

Bergbau

Bergbauer ziehen niemals ohne ihre Hacke los, die sie bei einem Bergbau-Utensilien-Händler erstehen können. Um Erze einzuschmelzen und zu Barren weiterzuverarbeiten, müssen Sie außerdem eine Schmelze oder Esse aufsuchen. Diese finden Sie in fast jedem Dorf und jeder Stadt in Azeroth und der Scherbenwelt. Mit der Spitzhacke schürfen Sie Eisen, Kupfer und sogar Edelsteine aus natürlichen Rohstoffvorkommen, die man meistens am Rand von Gebirgen, in Höhlen und in Minen findet. Die Suche vereinfachen Sie mit „Mineralien finden" aus dem Fertigkeitenbuch oder über den Knopf an der Minimap. Gelbe Punkte auf der Minikarte zeigen die Standorte der benötigten Vorkommen. Fahren Sie darüber, um zu sehen, um was es sich genau handelt. Der Bergbau als Sammelberuf harmoniert bestens mit der Schmiedekunst, dem Ingenieurswesen und dem Juwelenschleifen. In der Instanz „Schwarzfelstiefen" bekommen Sie die Chance, Dunkeleisenerz einzuschmelzen und zu Dunkeleisenbarren zu verarbeiten. Dies ist inzwischen aber nicht mehr rentabel.

Tipp: Falls Sie sich öfters darüber ärgern, dass Ihnen noch eine Handvoll Punkte fehlt, um das nächste Erz abzubauen, lassen Sie sich auf ein paar Handschuhe +5 Bergbau verzaubern.

Kräuterkunde

Sie benutzen die Fähigkeit „Kräuter finden" und grasen das Land nach Blümchen und Kräutern ab. Einige Büschel befinden sich sogar unter der Wasseroberfläche. Die sinnvollste Kombinationsmöglichkeit ist die Alchimie. Trainer finden Sie in jeder Hauptstadt. Praktisch: Druiden und Schamanen können auch im gewandelten Zustand (beispielsweise als Katze, Wolf oder Rabe) Blumen ernten. In der Flugform müssen Sie aber den Boden berühren.

Um Platzproblemen vorzubeugen, lassen Sie sich von einen Schneider Kräutertaschen anfertigen. Eine führen Sie auch mit, da sämtliche Kräuter direkt dorthin wandern und so nicht Ihre normalen Taschen verstopfen. Achten Sie darauf, Ihre Beutel bei jeder Gelegenheit zu leeren, um wieder neue Blumen aufnehmen zu können.

Tipp: Falls Sie sich des Öfteren darüber ärgern, dass Ihnen noch eine Handvoll Punkte fehlt, um das nächste Kraut zu zupfen, lassen Sie sich die „Kräuterkundigenhandschuhe" von einem Lederer herstellen. Da es ein Allianzrezept ist, werden Sie vielleicht etwas suchen müssen. Dann lassen Sie sich darauf noch +5 Kräuterkunde verzaubern und schon haben Sie einen Bonus von 10 Punkten.

Wertvolle Nebenberufe

Unterschätzen Sie nicht die Nebenberufe Angeln, Erste Hilfe und Kochkunst. Sie können ALLE drei auf einmal ausüben. Sie sind nützliche Helfer im Alltag eines Helden. Aber quälen müssen Sie sich auch nicht damit. Wer nicht die Gelassenheit eines Anglers hat, verzichtet lieber auf diesen Beruf.

Die Lehrer für Nebenberufe verhelfen Ihnen nur zum Gesellen, den Experten-Rang erlangen Sie über ein Buch und zum Fachmann werden Sie nur über eine Quest. Die Meisterprüfung legen Sie dann wieder über ein Buch ab. Näheres dazu finden Sie im jeweiligen Abschnitt. Stufenanforderungen fallen für Nebenberufe mit Ausnahme der Fachmann-Quest (Stufe 35) und des Meister-Buchs für Angler (Stufe 45) weg.

Angeln

Ein Angler benötigt zur Ausübung seines Berufs natürlich eine Angelrute und einen Köder. Letzterer ist zwar nicht zwingend nötig, verhindert oder verringert aber zumindest das Entkommen von Fischen. Gefischt wird in allen Gewässern, die tiefer als eine Pfütze sind. Ideal für Jäger, um die eigenen Tiere zu füttern! Köche ohne Angelfertigkeit haben es stellenweise sehr schwer, ihren Beruf zu erhöhen. Außerdem haben Sie beim Angeln immer eine geringe Chance auf seltene Ausrüstungsgegenstände. Mit Stufe 70 gibt es dann die täglich absolvierbare Angelquest von Barlo (außerhalb von Shattrath am See). Bei Abschluss der Quest erhalten Sie einen Sack mit geangelten Schätzen. Darin kann sich mit sehr viel Glück das eine oder andere Kleinod befinden. Halten Sie immer etwas Ausschau nach besseren Angeln und Ködern. Die Horde bietet Ihnen im Dorf der Bruchhauer im Hinterland eine Quest an, mit der Sie sich „Nat Pagles Extremangler FC-5000" verdienen können.

Bei Quest von Seth im unteren Viertel in Shattrath gibt es auch für Allianzler eine geringfügig schlechtere Angel. Wer aber die beste Angelrute sein Eigen nennen will, kann ab einer Fertigkeit von 200 am Angelwettbewerb im Schlingendorntal teilnehmen. Dieser beginnt jeden Sonntag um 14 Uhr. Es geht darum, als Erster 40 Leckerfische in der Beutebucht abzuliefern. Ein weiteres Instrument ist die Fischsuche – erlernbar aus einem Buch, das Sie einfach so aus dem Wasser ziehen. Gezieltes Angeln in angeschwemmten Wrackteilen erhöht die Chance auf das Buch. Mit der Fischsuche zeigt Ihnen die Minimap Schwärme an.

Erste Hilfe

Erste Hilfe ist insbesondere für Klassen sinnvoll, die keine Heilzauber in ihrem Repertoire

Wie und wo erhöhe ich meine Nebenberufe

	Angeln	Erste Hilfe	Kochen
Lehrling:	Bei allen Angellehrern in Hauptstädten und einigen kleineren Städten		
Geselle:	Bei allen Angellehrern in Hauptstädten und einigen kleineren Städten		
Experte:	Über ein Buch von folgenden Händlern:		
	Neutral Der alte Mann Hemming (Beutebucht)	*Allianz* Deneb Wandler (Arathihochland) *Horde* Balai Lok'Wein (Düstermarschen)	*Allianz* Shandrina (Eschental) *Horde* Wulan (Desolace)
Fachmann:	Ihr Lehrer schickt Sie zu folgender Person:		
	Neutral Nat Pagle (Düstermarschen*)	*Allianz* Dr. Gustaf Van Howzen (Düstermarschen) *Horde* Doktor Gregory Victor (Arathihochland)	*Neutral* Dirge Schnetzelhack (Tanaris)
Meister:	Über ein Buch von folgenden Händlern der Scherbenwelt:		
	Neutral Juno Dufrain (Zuflucht des Cenarius)	*Allianz* Burko (Höllenfeuerhalbinsel) *Horde* Aresella (Höllenfeuerhalbinsel)	*Neutral* Naka (Zuflucht des Cenarius)

* Ihr Lehrer schickt Sie per Quest zu Nat Pagle, der sein Zelt auf einer der kleinen Inseln zwischen der Insel Theramore und dem Morastwinkel aufgeschlagen hat.

haben. Lernen und steigern Sie diesen Beruf von Beginn an. Sie können mit Level 35 schon schwere Netherstoffverbände nutzen: Innerhalb von acht Sekunden heilen sie ganze 3.400 Lebenspunkte. Der durchschnittliche Level-35-Charakter heilt sich damit also in drei bis vier Sekunden bis auf das Maximum.

Fachmann: Erste Hilfe

Um den Fachmann-Status für Erste Hilfe zu erreichen, müssen Sie eine spezielle Quest lösen. Um die Aufgabe annehmen zu können, benötigen Sie Level 35 und einen Erste-Hilfe-Skill von 225. Allianzspieler bekommen von Nissa Firestone in Eisenschmiede den Auftrag, Gustaf Van-Howzen in Theramore zu besuchen. Er steht in der Kaserne, wo Sie Verwundete kurieren sollen. Halten Sie sich möglichst in der Mitte des Raumes, damit Sie die Verletzten zügig erreichen. Horde-Spieler werden von Arnok in Orgrimmar zu Gregory Victor in Hammerfall geschickt. Dort müssen Sie die gleiche Aufgabe lösen wie aufseiten der Allianz.

Kochen

Als gelernter Koch können Sie Mahlzeiten zubereiten, die Ihnen beim Verzehr Boni einbringen. Dazu müssen Sie lediglich so viel Zeit mit dem Essen des Produktes verbringen, bis am oberen Bildschirmrand das Buff-Symbol „Satt" erscheint. Kochrezepte erhalten Sie von diversen Händlern, Monstern oder Quests. Neben den Zutaten benötigen Sie auch eine Kochstelle. Ist gerade kein Lagerfeuer zur Hand, können Sie auch selbst ein wenig herumzündeln. Alles, was Sie dafür benötigen – also Brennholz, einen „Feuerstein und Zunder" –, bekommen Sie bei Kochbedarfs-Händlern.

Fachmann: Kochkunst

Ähnlich wie bei Erste Hilfe können Sie den Fachmann-Status des Kochens nur über eine Quest erlernen. Sobald Sie das Maximum der Expertenstufe (225 Punkte) und Ihre Spielfigur Level 35 erreicht haben, begeben Sie sich als Allianz-Spieler zu Daryl Riknussen in Eisenschmiede; als Anhänger der Horde geht es für Sie zu Zarnja in Orgrimmar. Beide NPCs schicken Sie nach Tanaris zu Dirge Schnetzelhack. Ihn finden Sie im Gasthaus von Gadgetzan.

Rezepte und Bauanleitungen

Um einen Herstellungsberuf zu betreiben, sollte man sich nicht nur auf das Lehrangebot von Trainern verlassen. Sie sind zusätzlich auf Rezepte oder Bauanleitungen angewiesen, mit deren Hilfe Sie dann seltenere Gegenstände herstellen können. Solche Rezepte finden Sie entweder bei besiegten Gegnern oder bei bestimmten Händlern. Letztere bieten allerdings nur solche Anleitungen an, die mit weißer Schrift ausgezeichnet sind. Kaufen Sie diese deshalb nach Möglichkeit nicht im Auktionshaus. Bei Monstern finden Sie hingegen grüne, blaue oder violette Rezepte. Diese können Sie auch im Auktionshaus erstehen.

Sammelberufe vs. produzierende Berufe

Die Sammelberufe sind alle mit Hauptberufen verbunden, können aber zur Goldgewinnung auch alleine betrieben werden. Wenn Sie den späteren Aufwand nicht scheuen, können Sie auch bis Stufe 60 nur sammeln und dann den zweiten unpassenden Sammelberuf durch einen herstellenden Beruf ersetzen. Das Steigern der Fertigkeit ist bei Sammelberufen ein Leichtes. Sie müssen nur hin und wieder zum Lehrer und die nächste Stufe lernen: Lehrling bis Fachmann in den Hauptstädten und den Meister bekommen Sie in der Scherbenwelt: Thrallmar für die Horde und Ehrenfeste für die Allianz.

Sammelknigge

Leider wird es immer wieder vorkommen, dass ein Spieler der gegnerischen oder sogar der eigenen Fraktion Ihnen etwas vor der Nase wegschnappt. Sehr ärgerlich ist es, wenn Sie sich das Kraut gerade freikämpfen und dies schamlos ausgenutzt wird, egal ob eigene oder gegnerische Fraktion. Achten Sie darauf, so etwas zu unterlassen. Es gehört sich nicht, etwas zu tun, was man selbst nicht gern hat. Das verursacht bloß Frust und verletzt jemanden, der wie Sie nur Spaß haben will. Respektieren Sie andere Sammler. Wenn Sie sehen, dass jemand Schwierigkeiten hat und vielleicht sterben wird, dann unterstützen Sie ihn im Kampf. Warten Sie nicht ab, bis er tot am Boden liegt, auch wenn der Gegenstand lockt. Die Spielwelt ist kleiner, als Sie denken, und vielleicht rettet er nächstes Mal Ihren virtuellen Hintern.

Tagesquest für Sammler

Ab Stufe 70 gibt Ihnen in Shattrath (nahe des Reitmeisters) Abgesandter Mordin die Quest „Einen Vorteil gewinnen". Diese können Sie neben dem Sammeln erledigen und sie ist einmal täglich abschließbar. Auch wenn Sie den Ruf bei der Fraktion „Zerschmetterte Sonne" schon maximiert haben, erhalten Sie eine Handvoll Goldmünzen und einen Trank, ohne weiteren Aufwand betreiben zu müssen, da die Quest-Items neben gewöhnlichen Reagenzien wie Kräuter, Leder oder Erze in Ihren Beutel fallen.

Wo finde ich den optimalen Angelplatz?

Basis	Optimal	Ort
1	25	Azumythosinsel, Dun Morogh, Durotar, Wald von Elwynn, Immersangwald, Mulgore, Teldrassil, Tirisfal
1	75	Brachland, Tiefschwarze Grotte, Blutmythosinsel, Dunkelküste, Darnassus, Die Todesminen, Geisterlande, Eisenschmiede, Loch Modan, Orgrimmar, Silberwald, Sturmwind, Donnerfels, Unterstadt, Die Höhlen des Wehklagens, Westfall
55	150	Eschental, Dunkelhain, Hillsbrad Vorgebirge, Rotkammgebirge, Steinkrallengebirge, Sumpfland
130	225	Alteracgebirge, Arathi-Hochland, Desolace, Düstermarschen, Das Scharlachrote Kloster, Schlingendorntal, Sümpfe des Elends, Tausend Nadeln
205	300	Azshara, Teufelswald, Feralas, Hinterland, Maraudon, Mondlichtung, Schlingendorntal – Die Insel Jaguero, Tanaris, Der Tempel von Atal'Hakkar, Un'Goro-Krater, Westliche Pestländer
280	375	Höllenfeuerhalbinsel
305	400	Zangarmarschen (außer Sumpflichtsee, Sporenwindsee, Schlangensee)
330	425	Azshara – Die Bucht der Stürme, Hetaeras Gelege, Schuppenbarts Höhle, Brennende Steppe, Gebirgspass der Totenwinde, Östliche Pestländer, Feralas – Jademir See, Scholomance, Silithus, Stratholme, Winterquell, Zul'Gurub
355	450	Wälder von Terrokar, Zangarmarschen – Sumpflichtsee, Sporenwindsee, Schlangensee
380	475	Nagrand, Nethersturm
395	490	Nagrand – Himmelsweisensee und Sonnenwindsee
405	500	Wälder von Terrokar – Schattenwindsee, See von Ere'Noru, Silmyr-See

Sie benötigen einschließlich der Boni von Köder und Ausrüstung mindestens den Basisskill, um angeln zu dürfen. Sie sollten allerdings besser schon den optimalen Skill haben, damit Fische nicht mehr entkommen.

Wann kann ich einen neuen Verband lernen?

Fertigkeit	Verband	Woher?
0	Leinenverband	Lehrer in allen Hauptstädten
40	Schweren Leinenverband	Lehrer in allen Hauptstädten
80	Wollverband	Lehrer in allen Hauptstädten
115	Schwerer Wollverband	Lehrer in allen Hauptstädten
150	Seidenverband	Lehrer in allen Hauptstädten
180	Handbuch: Schwerer Seidenverband	Allianz: Deneb Wandler (Arathihochland)
210	Handbuch: Magiestoffverband	Horde: Balai Lok'Wein (Düstermarschen)
240	Schwerer Magiestoffverband	Balai und Deneb geben ihr Wissen
260	Runenstoffverband	über die jeweiligen Verbände an Sie weiter,
290	Schwerer Runenstoffverband	wenn Sie geschickt genug sind.
340	Handbuch: Netherstoffverband	Allianz: Burko (Höllenfeuerhalbinsel)
360	Handbuch: Schwerer Netherstoffverband	Horde: Aresella (Höllenfeuerhalbinsel)

Sinnvolle Add-ons zum Thema Handwerk:

- Auctioneer – wow.buffed.de/guides/602
- Informant – wow.buffed.de/guides/1018
- Gatherer – wow.buffed.de/guides/757
- Cartographer – wow.buffed.de/guides/1511
- BLASCrafter – wow.buffed.de/guides/734
- Enchantlist – wow.buffed.de/guides/1240
- Gemlist – wow.buffed.de/guides/1242
- Fishing Buddy – wow.buffed.de/guides/645
- Recipe Radar – wow.buffed.de/guides/1014

Optimales Gruppenspiel

Fünf-Spieler-Instanzen gehen Ihnen leichter von der Hand, wenn Sie bestimmte Regeln beachten. Die wichtigsten Grundlagen haben wir deshalb für Sie zusammengetragen.

Autor: Manuel Navarro



SCHWERSTARBEIT Als Tank kommt in der Instanz Zerschmetterte Hallen keine Langeweile auf. Oft müssen vier bis fünf Gegner vom Rest der Gruppe ferngehalten werden.

Auch nach über zwei Jahren World of Warcraft gelten im Gruppenspiel immer noch die alten Mechanismen. Der Umgang mit der Bedrohung von Monstern, auch Aggro genannt, ist und bleibt das Kernelement jeder Taktik. Das Maß an Aggro bestimmt, welche und wie viele Monster welche Ziele in der Gruppe angreifen. Das Hauptprinzip hierbei: Das Verhalten der Gegner lässt sich über den Umgang mit Aggro beeinflussen. Gelingt es den Spielern nicht, über diese Mechanik das Verhalten der Gegner zu lenken, so laufen Kämpfe unkontrolliert ab und werden damit unnötig gefährlich.

Warum sollten Kämpfe überhaupt gelenkt oder beeinflusst werden? Ganz einfach: Sie müssen den Kampf so gestalten, dass möglichst nur die gut gepanzerten Mitspieler (Krieger, Paladin, Druide in Bärform) angegriffen werden. Sterben die Stoff- oder Lederträger zuerst, ist Ihre Gruppe dezimiert und längst nicht mehr so schlagkräftig. Im Optimalfall ist sogar nur ein Ziel, der sogenannte Tank (Tank = Panzer), im Visier der Feinde, während sich der Rest Ihrer Truppe aufs Heilen und Schaden-Austeilen konzentriert.

Aggro, was bedeutet das genau?

Bei einem Gegner Aggro zu erzeugen, funktioniert wie folgt: Ein Feind wird Sie aus zwei Gründen angreifen:

1. Sie geraten in seinen Aggro-Radius. Diese Entfernung beträgt ungefähr 20 Meter, wenn das Monster denselben Level wie Sie hat, und erhöht sich, wenn der Levelunterschied größer wird.
2. Sie bauen ein gewisses Maß an Bedrohung bei ihm auf. Das erreichen Sie durch ausgeteilten Schaden, Heilungszauber und/oder bestimmte Spezialattacken.

Einmal erzeugte Aggro werden Sie so schnell nicht los. Eine Kampfsituation: Ein Monster greift einen unbekannten Spieler in Ihrer Nähe an. Bis dahin haben Sie null Bedrohung auf dem Aggro-Konto des Monsters. Fügen Sie diesem nun mehr Schaden zu, als der andere Spieler es tut, schwenkt das Monster auf Sie um und wird Sie so lange attackieren, bis Sie erstens sterben, zweitens das Monster stirbt, drittens Sie eine Spezialfähigkeit einsetzen, um die gesamte Aggro zu löschen oder zu senken (zum Beispiel *Totstellen* des Jägers oder *Unsichtbarkeit* des Magiers), oder viertens ein anderer Spieler mehr Aggro erzeugt als Sie. Fünftens könnten Sie auch so lange weglaufen, bis das Monster von Ihnen ablässt – aber wir wollen ja schließlich kämpfen, nicht rennen.

In diesem Artikel werden daher Prinzipien des erfolgreichen Gruppenspiels vorgestellt, mit denen Sie sowohl schwere Einzelgegner als auch Gruppen mit mehreren Gegnern meistern. Außerdem präsentieren wir Hilfsmittel zum Gruppenspiel und stellen zwei „So soll es laufen"-Szenarien genauer dar, um die graue Theorie zu verdeutlichen.

Anmerkung: Aggro-Management ist sowohl für das PvP-Spiel (Player versus Player = Spieler gegen Spieler) als auch für Solospieler völlig irrelevant. Unsere Ausführungen beziehen sich ausschließlich auf das Gruppenspiel, und zwar vornehmlich auf solches in Fünf-Spieler-Gruppen (zwar gelten dieselben Prinzipien auch in Schlachtzügen mit 10 bis 25 Spielern, dennoch gestaltet sich dort das Zusammenspiel anders als in Fünf-Spieler-Gruppen und wird daher von uns in diesem Artikel nicht berücksichtigt).

Vor dem Start: Klassenzusammensetzung der Gruppe

Selbstverständlich können Sie Ihre Truppe nicht einfach bunt zusammenwürfeln. Wenn Sie mit fünf Heilig-Priestern losmarschieren, werden Sie nicht weit kommen. Daher müssen Sie vorab überlegen: Wen nehme ich mit? Grundsätzlich lässt sich sagen, dass Sie mit einem Tank (Krieger, Druide oder Paladin), einem Heiler (Priester, Paladin, Druide, Schamane) und drei Schadensklassen über eine ausgewogene Gruppe verfügen. Sowohl der Tank als auch der Heiler sollten von ihrer Talentverteilung her dazu geeignet sein.

Crowd-Control-Fähigkeiten

Crowd-Control-Fähigkeiten (Crowd Control = Kontrolle der Gegner durch Einschränkung) sind für ein Gruppenspiel unerlässlich, es sind Ihre Mittel, um den Kampf in die eine oder andere Richtung zu lenken. In Instanzen sind die Gegnergruppen kaum zu bewältigen, wenn Sie nicht ein paar der Feinde aus dem Kampf nehmen oder anderweitig aus dem Geschehen heraushalten. Fast jede Klasse hat dazu bestimmte Möglichkeiten. Manche der Fähigkeiten wirken nur auf Humanoide, andere funktionieren nur außerhalb des Kampfes. Welche dieser Crowd-Control-Effekte wirksam sind, welche Klassen diese beherrschen und welche Einschränkungen vorherrschen, zeigt Ihnen unsere Liste der wichtigsten Fähigkeiten.

UNTOTE FESSELN (Priester): Das Ziel ist für 50 Sekunden gefesselt. Es kann keinerlei Aktionen ausführen, womit der Spruch zu den mächtigsten Möglichkeiten gehört, Gegner aus dem Kampf zu nehmen. Allerdings, der Name sagt es schon: Der Effekt wirkt nur auf Untote. Außerdem kann pro Priester jeweils nur ein Untoter gefesselt werden. Wird Schaden auf das gefesselte Ziel ausgeübt, bricht der Effekt.

VERBANNEN (Hexenmeister): Ein Hexenmeister kann einen Dämonen oder ein Elementar mit seiner Fähigkeit *Bannen* für 30 Sekunden aus dem Kampf nehmen. Das Ziel ist handlungsunfähig, kann aber auch nicht angegriffen werden.

VERFÜHRUNG (Hexenmeister): Der Sukkubus des Hexenmeisters hat die Fähigkeit, ein humanoides Ziel für 15 Sekunden zu verführen, und somit aus dem Kampf zu nehmen. Da dies ein kanalisierender Spruch ist, wird auch der Sukkubus handlungsunfähig. Bekommt das verführte Ziel Schaden, wird der Effekt des Spruchs aufgehoben. Ist der Hexenmeister auf Zack, lässt er den Gegner sofort wieder verführen, sobald die Wirkung ausgelaufen ist.

VERWANDLUNG (Magier): Mit dieser Fähigkeit verwandelt der Magier einen Humanoiden oder ein Wildtier für 50 Sekunden in ein Schaf. Das Opfer kann keine Aktionen ausführen, regeneriert dafür aber sehr schnell Lebenspunkte. Erleidet das Schaf Schaden, wird es aus seiner *Verwandlung* sofort herausgeholt.

KOPFNUSS (Schurke): Mit einer *Kopfnuss* kann Ihr Schurke einen Humanoiden für bis zu 45 Sekunden davon abhalten, in den Kampf einzugreifen. Dies muss er allerdings tun, bevor der Kampf beginnt. Außerdem ist es nötig, sich hinter dem Ziel zu befinden, Verstohlenheit vorausgesetzt. Schlägt der Versuch fehl, beginnt der Kampf und Ihr Schurke steht direkt vorne an der Front. Heiler und Tank sollten sich also stets bereit halten, ihrem Mitstreiter das Leben zu retten.



EISKÄLTEFALLE (Jäger): Der Jäger hat die Fähigkeit, eine Eiskältefalle zu legen. Läuft ein Gegner in diese hinein, wird er für 20 Sekunden eingefroren. Mit dem Talent Falleneffizienz kann der Jäger die Dauer auf bis zu 26 Sekunden erhöhen. Bekommt der eingefrorene Widersacher jedoch Schaden, hebt sich der Effekt der Falle auf. Um den Gegner in eine *Eiskältefalle* zu bekommen, muss mit der Gruppe abgesprochen werden, welcher es denn sein soll. Nur so kann der Jäger zielstrebig genug Bedrohung aufbauen, um ein Opfer in seine Falle zu ziehen.

STICH DES FLÜGELDRACHEN (Jäger): Dieser Stich des Jägers lässt das Ziel 12 Sekunden lang einschlafen. Wird Schaden auf das Ziel verteilt, kommt der Gegner aus dem Effekt heraus. Dann bekommt er 942 Schaden über 12 Sekunden. Während dieser Zeit kann das Ziel nicht noch einmal eingeschläfert werden. Tipp: Schießen Sie nach den 12 Sekunden einen anderen Stich auf das Ziel und danach sofort wieder einen *Stich des Flügeldrachen*. So ist es trotzdem möglich, den Gegner dauerhaft aus dem Kampf zu nehmen. Rechnen Sie jedoch nicht oft mit solcher Unterstützung: Stich des Flügeldrachen ist eine 31-Punkte-Fähigkeit im Überleben-Talentbaum und somit selten.

SIEGEL DER GERECHTIGKEIT (Paladin): Dieses Siegel hat eine Chance, den Gegner zwei Sekunden lang zu betäuben. Der wirklich starke Effekt offenbart sich aber erst bei der Entladung auf ein Ziel. Dann nämlich wird der Gegner daran gehindert, zu fliehen. Praktisch gegen nahezu jeden Humanoiden in Instanzen.

GEDANKENKONTROLLE (Priester): Ihr Priester übernimmt einfach einen Humanoiden. Er kann den Übernommenen dann frei steuern und dessen Fähigkeiten anwenden. Während dieser Zeit kann der Priester allerdings keine weiteren Aktionen mehr ausführen. Deshalb sollten Sie die *Gedankenkontrolle* stets zu Beginn des Kampfes anwenden – oder nur, wenn ein zweiter Heiler in der Gruppe vorhanden ist.

WINTERSCHLAF (Druide): Diese Fähigkeit wirkt nur sechs Sekunden lang. Sie lässt das Ziel einschlafen, womit es jeglicher Möglichkeiten beraubt wird. *Winterschlaf* ist nur auf Wildtiere und Drachkin anwendbar. Gerade die Tatsache, dass es auf Drachkin wirkt, macht es zu einer besonderen Fähigkeit: *Winterschlaf* ist nämlich der einzige Spruch, der diese Wesen für einige Zeit aus dem Kampf nehmen kann.

FURCHT (Hexenmeister): Für 20 Sekunden sorgt Ihr Hexenmeister dafür, dass einer Ihrer Gegner flieht und somit keinerlei Schaden anrichten kann. Dabei besteht die Möglichkeit, dass das Ziel bereits vorher aus dem Effekt herausbricht. Jeglicher Schaden auf den fliehenden Feind erhöht diese Gefahr zusätzlich. Achtung: Fliehende Gegner rennen oft in Richtung weiterer Widersacher. Dann bringen diese gerne mal Freunde mit. Passen Sie also auf, wann Sie *Furcht* benutzen.

FROSTNOVA (Magier): Löst ein Magier eine *Frostnova* aus, werden alle Gegner im Umkreis eingefroren und bewegungsunfähig. Zaubern und Schlagen können sie aber trotzdem weiter. Bekommt ein eingefrorener Widersacher Schaden, kann dies den Effekt der Nova aufheben. Diese Fähigkeit einzusetzen, erfordert vom Magier ein gewisses Timing, da die *Frostnova* nur eine sehr geringe Reichweite besitzt. Die *Frostnova* eignet sich auch sehr gut, um heikle Situationen zu entschärfen: Wird der Heiler angegriffen, so funkt der Magier mit einer Nova dazwischen und gibt dem Tank genügend Zeit, einzuschreiten.

WIRBELSTURM (Druide): Sechs Sekunden lang wird das Ziel in einem kleinen *Wirbelsturm* gefangen gehalten. Während dieser Zeit kann es weder geheilt noch angegriffen werden und ist gegen sämtliche Fähigkeiten immun. Durch die kurze Dauer des Effektes lohnt sich der Spruch meist nur in wirklich schweren Situationen.

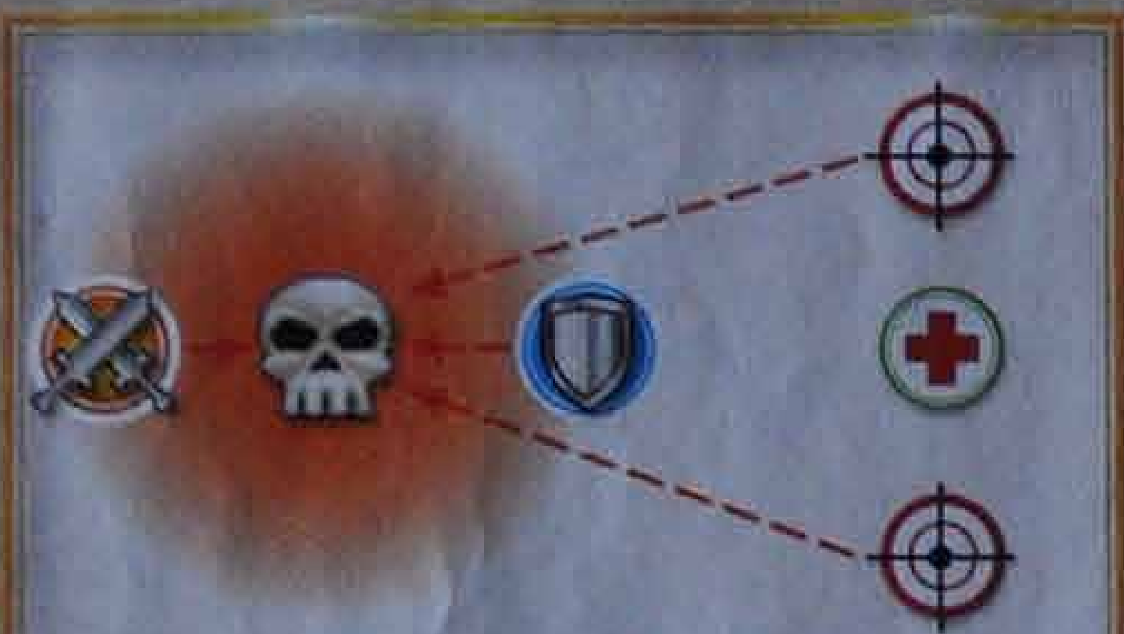


Beispiel 1: Die Arkatraz (heroisch)

Die Arkatraz gilt als schwerste der drei Fünf-Mann-Instanzen der Festung der Stürme. Besonders mühsame Gegner sind dabei die Schildwachen der Arkatraz. Diese Roboter hauen hart zu und verursachen dazu auch noch AE-Schaden. Außerdem sind sie ziemlich unberechenbar, weil sie immer wieder die Bedrohung aller Gruppenmitglieder (auch die des Tanks) auf Null setzen und es damit schwierig machen, sie dauerhaft an den Tank zu binden. Gerade für Stoffträger sehr gefährlich, ein AE-Schaden verursachender wütender Roboter macht kurzen Prozess mit Spielern, die diese Rüstungsart tragen. Ein gutes Beispiel also, um den Kampf gegen tückische Einzelgegner zu verdeutlichen.



SCHRITT 1: Der Tank greift die Schildwache erst an, wenn sich die Gruppe gut im Raum verteilt hat.



SCHRITT 2: Nach einer kurzen Antank-Phase geben die Schadensklassen Gas und heizen dem Gegner ein.

SCHRITT 3: Die Schildwache ist fast besiegt. Während sich Tank und Nahkämpfer schon mal wegbewegen, halten die Fernkämpfer weiter drauf.





ANSCHAULICH Unser Beispiel, hier in Aktion: Der Tank steht an der Schildwache und kriegt alleine den Blitz ab, der Rest steht derweil in Sicherheit.

Schritt 1:

Wenn Sie die Arkatraz im heroischen Modus besuchen, verursacht die Schildwache immer wieder Blitzschaden an den in der Nähe befindlichen Spielern. Zusätzlicher Stress also für den Heiler der Gruppe, weil neben dem Tank auch mindestens die Nahkämpfer Schaden kassieren. Deshalb ist es wichtig, dass sich die Gruppe vor dem Pull verteilt und nicht zu nahe beieinander steht. Wechselt die Schildwache ihr Ziel und rennt zu einem Fernkämpfer, stehen dadurch die übrigen Gruppenmitglieder schon weit genug entfernt, um nicht auch von Blitzen getroffen zu werden.
Sobald die Gruppe sich gut verteilt im Raum aufgestellt hat, eröffnet der Tank den Kampf (beziehungsweise ein Jäger mit *Irreführung*, falls Sie einen dabei haben). Die Schildwache haut ziemlich hart zu, der Heiler muss also aufpassen und gleichzeitig darauf achten, in der Aggro-Liste nicht zu schnell nach oben zu klettern. Dies ist auch der Grund, warum sich andere Nahkämpfer zu Beginn des Kampfes auf Distanz halten sollten. Dadurch werden sie nicht von den Blitzen getroffen und der Heiler muss sie nicht auch noch heilen und dadurch noch stärker auf seine Aggro aufpassen.

Schritt 2:

Sobald der Tank genug Aggro aufgebaut hat, um das Biest für die ersten zehn bis zwanzig Sekunden an sich zu binden, können die Schadensklassen losballern. Da die Schildwache bei Gelegenheit sowieso die Aggro auf Null zurücksetzt, nützt es nichts, dem Tank allzu lang Zeit zum Aufbauen seiner Bedrohung zu lassen. Viel wichtiger ist es, dass die Gruppe auf einen Wechsel des Ziels vorbereitet ist. Die Schildwache der Arkatraz kann verlangsamt oder betäubt werden. Der *Nierenhieb* eines Schurken oder alle möglichen Verlangsamungseffekte (beispielsweise der *Frostschock* eines Schamanen) helfen hier dabei, dem neuen Ziel der Schildwache genug Zeit zum Wegrennen zu verschaffen, damit der Tank wieder mit dem Aufbauen von Bedrohung beginnen kann. Vorsicht: Die Schildwache ist gegen *Spott* immun! Der Tank muss also seine Aggro ohne diesen Spruch aufbauen und kann daher nicht sofort die Aufmerksamkeit der Schildwache zurückerlangen, wenn sie ihr Ziel wechselt.

Schritt 3:

Während die Verlangsamungseffekte die Schildwache daran hindern, allzu viel Schaden auf andere Ziele als den Tank zu verursachen, wird sie konstant beharkt. Sobald sie unter den Wert von 5 Prozent Leben fällt, stoppt sie all ihre Aktionen und bewegt sich auch nicht mehr, weil ihr Selbstzerstörungsmechanismus aktiviert wird. Nichts wie weg also, rennen Sie um Ihr Leben! Wenn Sie können, bewegen Sie sich auf Ihren Heiler zu, doch Vorsicht ist geboten: Sogar nach ihrem Tod verursacht die Schildwache noch Schaden durch Blitze in ihrer Umgebung. Passen Sie also auf und stürmen Sie nicht kopflos mit wenig Lebenspunkten nach dem Kampf durch die Schildwache zu Ihrem Heiler!





KOMM MIR NICHT ZU NAHE Manche Gegner besitzen eine tödliche Aura, die allen Spielern in Reichweite Schaden zufügt. Nahkämpfer sollten ihren Heiler auf diese spezielle Problematik vor dem Kampf hinweisen.

ihre Rolle auszufüllen. Anders gesprochen: Nicht jeder Krieger ist automatisch ein Tank und nicht jeder Priester eignet sich zum Heilen. Gerade die beiden Funktionsträger aber sollten auf ihre Aufgabe ausgerichtet sein. Ansonsten wird es für die restlichen Spieler zunehmend schwer, die Gegnergruppen zu bewältigen. Unter den genannten Klassen, die für das Heilen oder Tanken infrage kommen, gibt es kaum Präferenzen. Ein Heil-Schamane hat gegenüber einem Heilig-Priester keine fundamentalen Nachteile. Die Unterschiede sind sehr spezifisch und werden in den offiziellen **WoW**-Foren seit Jahren ausgiebig diskutiert. Uns muss das nicht interessieren, wir gehen davon aus, dass Schutz-Paladine, Wiederherstellungs-Druiden, Wiederherstellungs-Schamanen und Druiden des Wilden Kampfes ihre jeweilige Rolle ganz gut alleine ausüben können. Die leidige Diskussion, welche Klasse besser ist, lassen wir hier einmal beiseite.

Die Schadensklassen

Die restlichen drei Schadensklassen sollten genau das machen: Schaden verursachen! Und dazu sind ALLE Klassen in der Lage. Jede Klasse besitzt mindestens einen Talentbaum, der es ihr ermöglicht, das Schadenspotenzial unabhängig von der Auslegung der Klasse zu steigern. Mit Auslegung meinen wir die der Klasse „zugedachte" Funktion. So ist ein Priester beispielsweise zum Heilen ausgelegt, seine Talentverteilung erlaubt es ihm aber auch, ordentlich Schaden auszuteilen. Ebenso der Krieger: Mit seinen vielen Lebenspunkten und seiner starken Panzerung (Platte) kann er prima Kloppe einstecken, mit der entsprechenden Talentverteilung aber auch gut Monster vermöbeln.

Klassenpräferenzen

Trotz dieser Tatsache werden bestimmte Klassen vorrangig mitgenommen, und das nicht ohne Grund. Magier zum Beispiel sind immer gern gesehen, da sie viel Schaden austeilen, die Gruppe mit Wasser und Brot versorgen und über den mächtigen Zauber *Verwandlung* verfügen. Dadurch können sie Gegner für längere Zeit aus dem Kampf nehmen. Schurken sind ebenfalls hervorragende Schadensverursacher und besitzen mit der *Kopfnuss* ein wirksames Mittel gegen Gruppen mit vielen Gegnern. Wenn sie nicht gerade heilen, werden Paladine und Schamanen oftmals als Unterstützer mitgenommen, da ihre Buffs (Buff = Verstärkungszauber), Auren und Totems der gesamten Truppe dienlich sind.

Es ist von Vorteil, Ihre Gruppenzusammenstellung auch von den zu erwartenden Gegnern abhängig zu machen. Haben Sie es mit vielen Dämonen zu tun, kann ein Hexenmeister große Dienste leisten, indem er manche von ihnen mit *Dämonensklave* oder *Verbannen* kontrolliert. In Instanzen mit ausschließlich humanoiden Gegnern ist auch ein zweiter Magier von Vorteil. So haben Sie die Möglichkeit, beispielsweise bei den großen Gruppen in den Zerschmetterten Hallen gleich zwei Gegner aus dem Kampf zu nehmen. Und die *Verwandlung* können die Magier, im Gegensatz zum Schurken, im Kampf immer wieder erneuern, solange genug Mana dafür vorhanden ist.



OHNE GEHT'S NICHT Viele Bossgegner wie beispielsweise Hexlord Malacrass in Zul'Aman lassen sich nur besiegen, wenn man einen Teil seiner vier Begleiter mit CC-Zaubern wie Verwandlung oder Untote fesseln komplett aus dem Kampf raushält. Ähnlich funktioniert übrigens auch der Kampf gegen Moroes in der Instanz Karazhan.



KEINE VERSCHNAUFPAUSE Als Tank muss man in einer Instanz jederzeit 100 Prozent bei der Sache sein, sonst sterben Gruppenmitglieder. Überlassen Sie daher dem Tank das Kommando, wann es mit dem Kampf weitergeht, und holen Sie selbst keine Gegner zur Gruppe. Es sei denn, es ist mit dem Tank vorher abgesprochen.

So gehen Sie Gegnergruppen an

1. Der Beginn: Pullen

Der Kampf wird durch einen Pull (Pull = das Heranholen der Gegner) eröffnet. Derjenige, der den Pull ausführt, hat gleichzeitig die Aggro der umstehenden Gegner, ohne dass er Schaden oder Heilung gewirkt hat. „Initial-aggro" nennt man das. Einer der großen Streitpunkte zwischen den Spielern war oft die Frage, wer den Kampf eröffnet. Meist haben Krieger den Kampf eröffnet, um so die anderen Gegner gleich mit an der Backe zu haben. Seit **The Burning Crusade** ist aber der Jäger die mit Abstand beste Klasse, um den Kampf zu eröffnen. Durch die Fähigkeit *Irreführung* kann er die von seinen nächsten drei Schüssen erzeugte Aggro auf ein vorher festgelegtes Ziel, natürlich den Tank, umlenken. Damit ist er dazu prädestiniert, den Kampf einzuleiten. Außerdem eignet sich sein *Unterdrückter Schuss*, sofern per Talentpunkte erworben, bestens dazu, Gegner, die zaubern und sich deswegen nicht auf die Gruppe zubewegen, zur Gruppe zu holen.

Haben Sie einen „Tankadin" (Tankadin bezeichnet umgangssprachlich den auf Schutz spezialisierten Paladin) als Krieger-Ersatz in der Gruppe, kann dieser mit seinem *Schild des Rächers* auch sehr effektiv bis zu drei Gegner pullen. Füllt ein Druide in Bärform die Rolle des Tanks aus, hat dieser ebenfalls die Möglichkeit, Gegner zu sich zu holen: Das *Feenfeuer* ist auch in der Tiergestalt verfügbar und hat eine genügend hohe Reichweite.

2. Crowd Control und Tanken: Jetzt geht's los!

Ist der Kampf eingeläutet, wenden Sie bei mehreren Gegnern sämtliche Crowd-Control-Zauber an (Ausnahme: Die Kopfnuss der Schurken kann nur außerhalb des Kampfes, das heißt vor dem Pullen, angewendet werden). Magier *verwandeln* gekennzeichnete Gegner, während Jäger ihre Ziele in eine *Eiskältefalle* ziehen. Hexenmeister *verbannen* oder *versklaven* Dämonen, so vorhanden, oder benutzen *Furcht*, wenn nicht die Gefahr besteht, dadurch noch mehr Gegner anzulocken. Spielen Sie mit dem Sukkubus, können Sie auch einen Gegner *verführen*. Dies alles muss vor dem Pull kalkuliert werden und ist davon abhängig, wie viele Gegner zu bewältigen sind und wie viele getankt werden können. Im Idealfall kann der Tank das einzig freie Ziel in Ruhe tanken und sich sein neues Ziel allein aus einer Crowd-Control-Fähigkeit herauspicken, während die anderen Spieler gemeinsam das ausgewählte Ziel niederstrecken.

Das Tanken hängt ebenfalls davon ab, wie viele Gegner der entsprechende Spieler an sich binden will. Bei mehr als zwei Gegnern kann ein Krieger die Gegner nur dadurch bändigen, dass er permanent den *Donnerknall* wirkt und die Gegner in einer Rotation mit weiteren aggroerzeugenden Fähigkeiten (*Rüstung zerreißen*, *Verwüsten*) beharkt. Das Ziel ist, dass möglichst alle Gegner auf den Tank einschlagen. Dieser kann durch hohe Rüstungs- und Lebenspunkte viel aushalten. Die Heiler der Gruppe stehen im Hintergrund und heilen dabei den Tank, während die restlichen Spieler die Gegner ausschalten.

Anhand dieses Beispiels, wie ein Kampf gegen Gegnergruppen verläuft, lassen sich ein paar Grundregeln aufzählen, die wir im folgenden Text deutlich hervorgehoben haben. Diese Regeln sind die Grundpfeiler des Gruppenspiels. Die erste Grundregel:

! *Wird ordentlich getankt, lassen sich Heilungen und Schadenszauber wirken, ohne dass die Gegner vom Tank ablassen.*

Ist dies der Fall, so handelt es sich um die ideale Version eines Kampfes, sei es gegen einen oder mehrere Gegner. Gutes Aggro-Management bedeutet: Erzeugt der Tank mit seinen Aktionen mehr Aggro als die einzelnen Spieler durch gewirkte Heilungen oder Zauber, kann der Kampf kontrolliert zu Ende gebracht werden.

Bei einzelnen schweren Gegnern muss der Tank so viel Bedrohung wie möglich in kurzer Zeit aufbauen und während des Kampfes aufrechterhalten. Das mag zwar leicht klingen, doch da die Schadensklassen gerade bei Bosskämpfen alles geben, muss der Tank ständig bemüht sein, die Aggro nicht zu verlieren.

3. Heilen

Das grundsätzliche Prinzip beim Heilen sieht folgendermaßen aus:

! *Jede Heilung erzeugt einen bestimmten Bedrohungsbetrag an allen in der Nähe befindlichen Gegnern.*

Daher wird jeder Gegner, bei dem nicht genügend Bedrohung vom Tank oder anderen Spielern erzeugt worden ist, den Heiler attackieren, sobald dieser einen mächtigen Heilspruch zaubert. In dieser Hinsicht nimmt der Heiler eine besondere Rolle im Gruppenspiel ein.

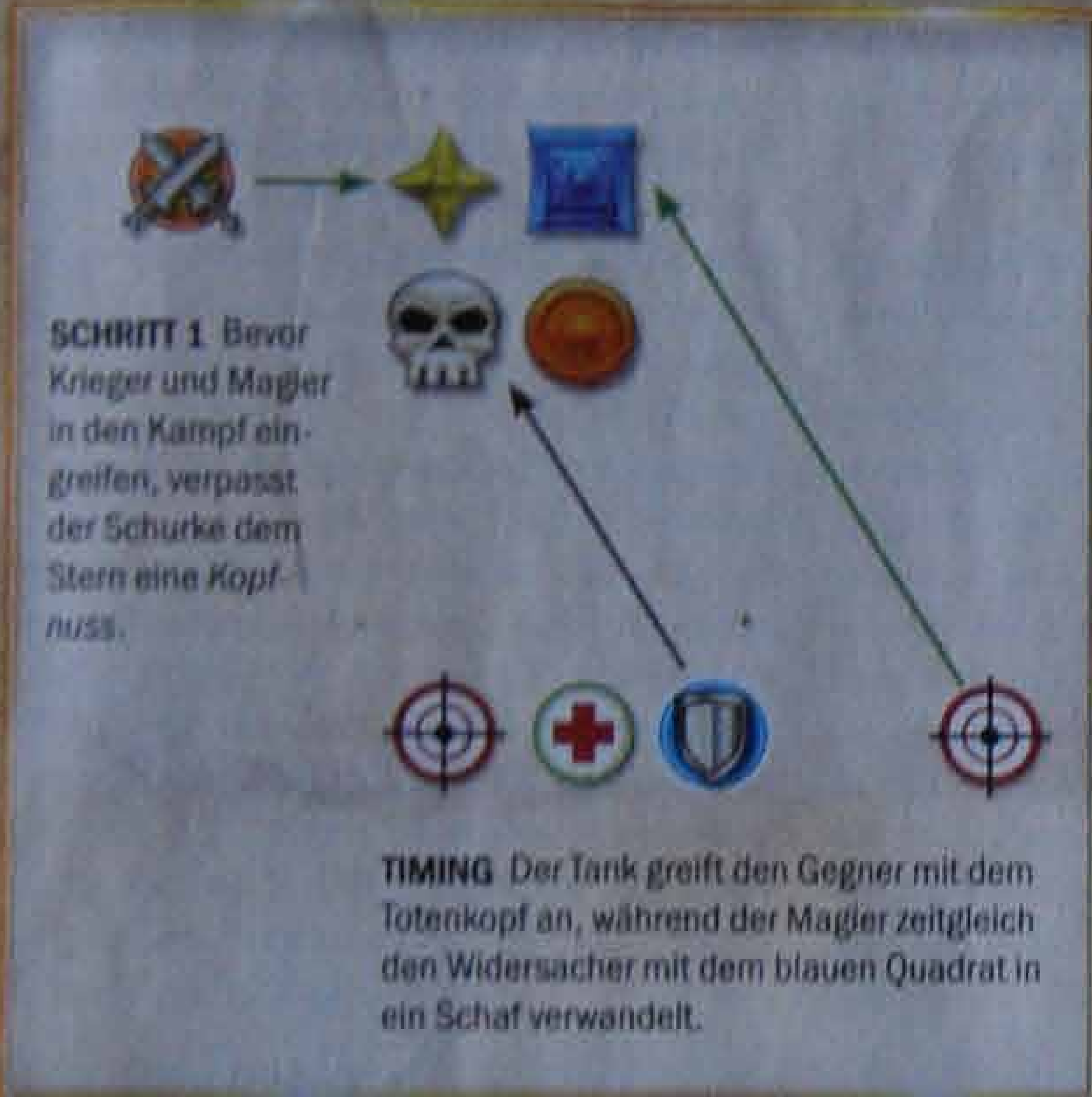
Im Idealfall muss, wie schon erwähnt, nur der Tank geheilt werden. Das ist zwar nur selten der Fall, aber wenn tatsächlich alle Gegner am Tank kleben bleiben, braucht sich der Heiler nur auf einen Spieler zu konzentrieren, was eine deutliche Erleichterung ist. Dies bedeutet aber auch, dass der Tank viel Schaden kassiert und deshalb entsprechend viel Heilung benötigt.

Beispiel 2: Die Arkatraz (heroisch)



AUSGEKNOCKT Mit einer *Kopfnuss* setzt der Schurke den Töter mit dem gelben Stern als zugeteiltes Symbol außer Gefecht.

Kurz vor dem Endboss der Instanz gibt es einen Raum, in welchem sich harte Gegnergruppen befinden. Die hier vorgestellte Gruppe besteht aus zwei Tötern des Astraleums, einem Wellenwirker des Astraleums und einem Lebensbinder des Astraleums. Während die beiden Töter hauptsächlich im Nahkampf ordentlich verteilen, beherrschen der Wellenwirker und der Lebensbinder Zaubersprüche, die Chaos in Ihrer Gruppe stiften können und deshalb überaus gefährlich sind: Der Lebensbinder kann seine Freunde heilen, Gegner immobilisieren und verteilt ein SCHATTENWORT: SCHMERZ, ähnlich dem eines Priesters. Der Wellenwirker verwandelt Mitglieder Ihrer Gruppe in ein Schaf und beherrscht einen Gegenzauber (ähnlich dem eines Magiers), der dazu noch 1.000 Arkanschaden verursacht. Die Gruppe ist ein Musterbeispiel, wenn es darum geht, durch den geschickten Einsatz von Crowd-Control-Fähigkeiten und Arbeitsteilung eine heikle Situation zu meistern.



SCHRITT 1 Bevor Krieger und Magier in den Kampf eingreifen, verpasst der Schurke dem Stern eine *Kopfnuss*.

TIMING Der Tank greift den Gegner mit dem Totenkopf an, während der Magier zeitgleich den Widersacher mit dem blauen Quadrat in ein Schaf verwandelt.

Schritt 1:

Durch das Verteilen von Symbolen wird klar definiert, um welches Ziel sich wie gekümmert werden muss. Der gelbe Stern, ein Töter, wird von einem Schurken durch *Kopfnuss* unschädlich gemacht, das blaue Quadrat, ein Wellenwirker, von einem Magier *verwandelt*, der Totenkopf, ein Lebensbinder, wird schnellstmöglich getötet und der orangefarbene Kreis, ein weiterer Töter, möglichst vom Tank mitgetankt oder auch kontrolliert. Der Lebensbinder kann die anderen Gegner heilen, daher ist es wichtig, ihn möglichst schnell unschädlich zu machen. Der Wellenwirker kann Mitglieder Ihrer Gruppe verwandeln, es ist deshalb von öten, dass er selber bis zum Schluss *verwandelt* bleibt. Ist Ihr Heiler wegen des Wellenwirkers erst einmal ein blökendes Schaf, kann die Situation extrem schnell aus dem Ruder laufen. Die Töter machen Schaden, es ist vor allem wichtig, darauf zu achten, dass sie primär den Tank angreifen. Sobald der Schurke seine *Kopfnuss* eingesetzt hat und neben dem Lebensbinder bereitsteht, greift der Tank diesen an und bewegt sich danach etwas nach hinten, um später ohne Probleme *Donnerknall* einsetzen zu können. Der Magier setzt dabei seine *Verwandlung* so ein, dass der Wellenwirker praktisch gleichzeitig mit Beginn des Kampfes in ein Schaf verwandelt wird. Steht der Tank richtig, wird er sowohl vom Töter als auch vom Lebensbinder angegriffen und kann auf beide Bedrohung aufbauen. Natürlich ist es auch möglich, den vorhandenen Töter zu kontrollieren, eine gut eingespielte Gruppe kann jedoch darauf verzichten und dadurch etwas Zeit einsparen. Sämtliche Schadensklassen machen ausschließlich Schaden auf den Lebensbinder, ohne großartig auf ihre Aggro zu achten, damit das Ziel möglichst schnell stirbt. Der Heiler verteilt Heilung nach Bedarf und passt auf seine Aggro auf, damit der nicht kontrollierte Töter nicht auf ihn losstürmt.



SCHRITT 2 Die Situation, kurz bevor der Lebensbinder (Totenkopf) das Zeitliche segnet. Der Tank hat seit Beginn des Kampfes auch schon beim Töter (Kreis) Aggro aufgebaut, sodass die Schadensklassen nach dem Tod des Totenkopfes gefahrlos auf den Kreis schwenken können. Der Tank muss dabei die ganze Zeit den Stern im Auge behalten, um ihn abzufangen, sobald die *Kopfnuss* des Schurken abläuft.

Schritt 2:

Sobald der Lebensbinder tot ist, achten die Schadensklassen darauf, dem Tank etwas Zeit zu lassen, um auf den freien Töter genug Bedrohung aufzubauen. Der Magier muss aufpassen und den Wellenwirker weiterhin konstant *verwandeln*. Sollte die *Kopfnuss* auf dem Töter mit dem gelben Stern auslaufen, muss der Tank sich auch um diesen Gegner kümmern. Die Gruppe knöpft sich so die beiden Töter vor. Erst wenn diese das Zeitliche gesegnet haben und die Gruppe möglichst voll geheilt worden ist, schlägt der Tank den Wellenwirker aus der Verwandlung und gibt den Schadensklassen ein Zeichen, sobald auch sie auf das Ziel losdreschen können.



Heilung wiederum erzeugt Bedrohung. Der Heiler befindet sich daher immer auf einem schmalen Grat: Heilt er zu wenig, stirbt der Tank. Erzeugt er durch seine Heilungen mehr Bedrohung als der Tank, so wird er attackiert, beim Zaubern unterbrochen oder im schlimmsten Fall sogar getötet. Vor allem der Kampfbeginn ist ein heikler Moment für den Heiler: Die erste Heilung kann, wenn sie zu früh gewirkt wird und dazu noch kritisch ist, dem Tank sofort den ersten Platz auf der Aggro-Liste der Monster kosten (mit Aggro-Liste meinen wir eine fiktive Liste, auf der alle Spieler in einer Rangliste verzeichnet sind, die am Monster Bedrohung erzeugt haben). Seien Sie als Heiler anfangs also besser vorsichtig. Es ist nicht schlimm, wenn die Lebenspunkte des Tanks auf 50 Prozent schrumpfen. Sie müssen Ihren Mitstreiter nicht permanent bei vollen 100 Prozent halten. Lassen Sie den Tank am Anfang Aggro aufbauen und versorgen Sie ihn behutsam mit kleinen Heilsprüchen.

Die meisten Kämpfe verlaufen aber leider nicht wie im Lehrbuch, das heißt, der Heiler wird mehrere Mitspieler heilen müssen. Grundsätzlich ist das kein großes Problem. Vor allem der Priester verfügt über exzellente Gruppenheilungszauber. Je mehr die schlecht gepanzerten Stoff- und Lederträger jedoch an Schlägen einstecken, desto mehr muss geheilt werden, was die Situation nicht gerade entschärft. Im schlimmsten Falle gerät der Kampf in einen Kreislauf (je mehr der Heiler heilen muss, desto stärker bleiben die Gegner an ihm kleben), der sich nur noch durch einen aufmerksamen Tank retten lässt.

4. Schaden

Neben dem Heiler müssen auch die Schadensklassen auf ihre Aggro achten. Das Maß der erzeugten Aggro entspricht dabei exakt dem erzeugten Schaden. Doch im Gegensatz zum Heiler erzeugen die Schadensklassen nur Aggro bei den Gegnern, bei denen sie auch Schaden anrichten. Ist ein vom Tank beschäftigter Gegner gerade im Fokus aller Spieler, kann jeder einzelne mit genügend Spielerfahrung meist ganz gut einschätzen, wann er zu viel Bedrohung aufbaut. Schwieriger wird es, wenn auch umstehende Gegner durch AE-Zauber (*Frostnova*, *Mehrfachschuss*, *Donnerknall*, *Saat der Verderbnis*) erfasst werden und man sich somit mehr Feinde macht als geplant. Gerade deshalb sind Absprachen und festgelegte Ziele so wichtig. Fügen wir unserem Katalog an Grundregeln eine weitere hinzu:

! *Wenn alle Spieler ein gemeinsames Ziel attackieren, ist das viel effektiver, als wenn jeder ein eigenes Ziel angreift.*

Gegner sterben natürlich viel schneller, wenn sich jeder Spieler auf ein Ziel konzentriert (auch „Focus Fire" genannt). Meist kippen sie sogar so fix um, dass es nicht so tragisch ist, wenn der Tank kurzzeitig die Aggro verliert, weil das Monster nicht mehr lang genug lebt, um Verluste in Ihren Reihen zu verursachen (siehe das Beispiel des Lebensbinders in der Arkatraz im Kasten auf Seite 31). Während alle ein Ziel bearbeiten, muss der Tank versuchen, die restlichen Gegner noch bei sich zu behalten. Ist das aktuelle Ziel aller Spieler erledigt, sucht sich der Tank ein neues Opfer, teilt dieses per Symbol oder Teamspeak an alle anderen Spieler mit und das fokussierte Niederstrecken beginnt von vorne. Wie beim Heiler ist es für die Schadensklassen wichtig, sich anfangs bedeckt zu halten. Denn wenn ein Magier, Hexenmeister oder Jäger es darauf anlegt, dem Tank die Aggro wegzuschnappen, dann wird ihm das auch gelingen. Das sollte aber im Idealfall nicht geschehen. Daher fangen Schadensklassen sachte an und legen erst zum Ende hin richtig los. Bei langen Kämpfen empfehlen sich aggroreduzierende Maßnahmen: die *Finte* des Schurken, *Totstellen* des Jägers oder manchmal einfach nur kleine Pausen, um in der Aggro-Liste des Gegners auf die hinteren Plätze zu rücken.

5. Was tun, wenn die Situation eskaliert?

Nicht immer läuft alles so glatt wie oben beschrieben. Mögliche Gründe: Der Tank verliert die Aggro einzelner Gegner, der Heiler zieht Aggro, eine *Eiskältefalle* bricht oder ein Schaf (*Verwandlung*) kommt zu früh heraus. In solchen Situationen muss jeder Spieler aufmerksam sein und schnell reagieren können. Das erste Mittel: der *Spott* des Kriegers. Damit erlangt der Krieger genauso viel Bedrohung bei dem Ziel, wie der aktuelle Spieler auf Platz 1 der Aggro-Liste erzeugt hat. Ein Beispiel: Ein Schurke erzeugt 900 Bedrohung bei einem Ziel, ein Magier 400. Wenn der Krieger, der bisher null Bedrohung beim Ziel aufgebaut hat, *Spott* auf dasselbe anwendet, so bewirkt er ebenfalls 900 Aggro beim Ziel und zwingt es, den Krieger für drei Sekunden anzugreifen. Fliehende Gegner lassen sich so festnageln, vor allem wenn die Heiler in Gefahr sind. Wichtiger noch: Das Ziel kann von einem schlecht gepanzerten Spieler „herun-



UNTER BÄREN Jede Tank-Klasse hat ihre Vor- und Nachteile. Druiden in Bärform bauen schnell Aggro auf, sind gegen Zauberattacken aber hilflos. Krieger sind Allrounder, Paladine können prima viele Gegner an sich binden.

tergespottet" werden, das heißt, *Spott* zwingt das Ziel, sein Opfer zu wechseln, egal wie viel Aggro der Spieler bereits aufgebaut hat. So rettet man manchem Magier oder Priester das Leben.
Doch *Spott* hat eine Abklingzeit und kann nur auf ein Ziel gewirkt werden. Die *Frostnova* kann umherlaufende Gegner einfrieren und so Zeit schaffen, um Übersicht zu gewinnen. *Eiskältefallen* setzen Feinde außer Gefecht. Aber auch mit weniger prominenten CC-Effekten wie der *Kniesehne* (Krieger), der *Schlangenfalle* (Jäger), dem *Nierenhieb* (Schurke) oder dem *Frostschock* (Schamane) lassen sich Gegner verlangsamen oder kurzzeitig ganz aufhalten. Genau dies ist notwendig, um in chaotische Situationen wieder Ruhe zu bringen. Eine Grundregel kann nicht oft genug erwähnt werden:

Der Spieler, der dem Tank die Aggro geklaut hat, läuft nicht vom Tank weg, sondern zum Tank hin.

Wenn Sie diesen Grundsatz nicht stets beachten, machen Sie es dem Tank unnötig schwer, wenn er versucht, sein entflohenes Ziel wieder einzufangen. Außerdem geht sofort die Übersicht verloren, wenn die Gegner in sämtliche Richtungen gezogen werden und jeder Spieler einen Gegner am Hals hat. In so einer Situation ist auch der beste Tank überfordert – lassen Sie es daher erst gar nicht soweit kommen.
Beachten Sie all diese Grundsätze, sollte keine noch so schwere Instanz oder große Gegnergruppe ein unüberwindbares Hindernis darstellen. Und wie bei jedem anderen Spiel gilt auch hier: Übung macht den Meister!

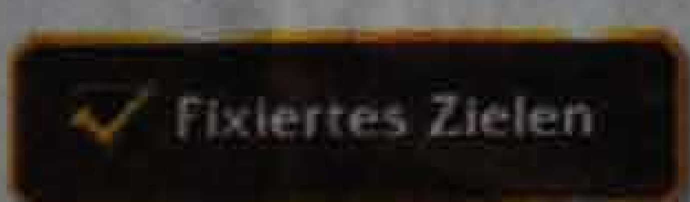
Die wichtigsten Hilfsmittel

Klicken, anvisieren und suchen müssen kostet wertvolle Zeit im Gefecht. Mit ein paar Klicks stellen Sie Ihr Interface richtig ein.

Um in Fünf-Spieler-Instanzen erfolgreich voranschreiten zu können, empfiehlt sich der Einsatz von bewährten Hilfsmitteln, Add-ons und bestimmten Interface-Einstellungen, die Ihnen das Spiel erleichtern. Denn in brisanten Situationen zählt oft jede Sekunde. Daher müssen Sie wichtige Funktionen schnell erreichen, sich unnötige Arbeit von Add-ons und Makros abnehmen lassen und immer den Überblick über den gesamten Kampf behalten. Unsere Tipps garantieren einen reibungsloseren Kampfablauf.

Interface-Einstellungen

Interface > Spiel > Steuerung > Fixiertes Zielen: Diese Option empfiehlt sich dann, wenn Sie ab und zu aus Versehen das aktuelle Ziel abwählen, wenn Sie auf eine leere Stelle im Bild klicken. Ein Häkchen in dieser Einstellung bewirkt, dass Sie erst dann wieder ein neues Ziel auswählen, wenn Sie es auch wirklich anklicken.



Interface > Spiel > Anzeige > Stärkungszauberdauer: Diese Funktion sollten Sie einschalten, um zu sehen, wie lange Ihre Stärkungszauber noch andauern. Hält ein Stärkungszauber nur noch wenige Minuten, fordern Sie rechtzeitig die Erneuerung des entsprechenden Zaubers, um zu verhindern, dass er mitten im nächsten großen Kampf ausläuft.

Interface > Spiel > Kampf > Zauberbalken > Bei Ziel: Nicht nur im PvP wichtig: Mit dieser Funktion sehen Sie einen Zauberbalken unterhalb der Spieleranzeige, sobald dieser einen Zauber ansetzt, der kein Spontanzauber ist. Dies ist besonders dann hilfreich, wenn Sie vorhaben, bestimmte Gegner beim Zaubern zu unterbrechen, da dieser Zauberbal-



ken oftmals besser zu erkennen ist als die Zauberanimation des Gegners.

Interface > Spiel > Kampf > Ziel des Ziels: Diese Funktion ist sehr wichtig, um schnell das Ziel Ihres anvisierten Ziels anzuwählen. Somit können Sie Ihrem Tank schneller assistieren, wenn sein Ziel beseitigt werden soll. Auch in Situationen, in denen ein Spieler das zu bekämpfende Ziel vorgibt, lässt sich der Gegner schneller auswählen: Ein Klick auf den Spieler und neben ihm sehen Sie das von ihm anvisierte Ziel.

Interface > Spiel > Kampftext > Kampftext über dem Charakter anzeigen: Sie können sich sämtliche Kampfwerte direkt auf dem Bildschirm anzeigen lassen. So sehen Sie beispielsweise, wie viel Schaden Ihre Angriffe verursachen, welcher Stärkungszauber gerade abläuft oder welcher Fluch auf Ihnen lastet. Besonders die Anzeige zur Höhe der Schadenswerte ist für viele Spieler interessant, gibt sie doch auch Aufschluss über Widerstände der Gegner oder verfehlte Angriffe.

Add-ons

Omen: Dieses feine Add-on zeigt Ihnen eine Liste der Aggro-Werte sämtlicher Gruppenmitglieder an. So können Schadensklassen und Heiler genau sehen, wann sie sich zurückhalten sollten. Besonders in heroischen Instanzen ist dieses Add-on eine gute Hilfe, da dort jeder Aggro-Wechsel sehr gefährlich ist.



Pitbull: Ein hervorragender Ersatz für das herkömmliche Spieler- und Gruppen-Interface. Im Vergleich zur Standardanzeige von Blizzard lassen sich deutlich mehr Einstellungen vornehmen. So können Sie die gewirkten Zauber Ihrer Mitspieler per Balken und Name anzeigen lassen, die Größe und Farben der Fenster verändern sowie die einzelnen Anzeigen frei auf dem Bildschirm verschieben. Vor allem die permanente Anzeige aller Stärkungszauber der Gruppenmitglieder wird von vielen Spielern genutzt. Sehr nett: Auf Wunsch zeigt dieses Add-on an, inwiefern Ihre Gruppenmitglieder miteinander interagieren. Heilt der Priester den Tank, können Sie sich beispielsweise eine grüne Linie zwischen den beiden Fenstern anzeigen lassen.

Weitere Tipps

Symbole helfen: Blizzard stellt dem Gruppenleiter Symbole zur Verfügung, die er auf Ziele setzen kann (übrigens nicht nur auf Feinde, sondern auch auf die Gruppenmitglieder selbst). So lässt sich sehr leicht kommunizieren, welches Ziel wie behandelt werden soll. Der Gruppenleiter kündigt zu Beginn einer Instanz an, welches Symbol welche Bedeutung hat (Totenkopf = Töten; Stern = *Verwandlung* etc.), und jeder weiß, was er zu tun hat.
Tasten statt Klicks: Sie gewinnen Zeit, wenn Sie sich die wichtigsten Zauber auf Tastenkürzel legen, anstatt sie auf dem Bildschirm per Maus anzuwählen. Auch wenn man sich umgewöhnen muss, gehen die neuen Fingerbewegungen schnell in Fleisch und Blut über. Die Tastaturbelegung lässt sich bei **World of Warcraft** ohne weitere Einschränkungen frei belegen. Probieren Sie doch mal, die Steuerung des Charakters in die Mitte der Tastatur zu verlegen (statt WASD- eher RDFG- oder TFGH-Steuerung). Sie werden staunen, wie viele Tasten Sie nun zur Verfügung haben.

Nihao! WoW-Fachchinesisch – Glossar

Fallen Sie nicht länger als Noob auf, sondern werden Sie zum WoW-Profi! Verstehen Sie Ihre Mitspieler richtig und kommunizieren Sie schnell und unkompliziert! Wir haben die wichtigsten Abkürzungen und Fachausdrücke für Sie zusammengefasst.

Autor: Rene Gutzmann

- **^^** Zwinkernde Augen
- **:-)** Grinsendes Gesicht
- **:-(** Trauriges Gesicht
- **:-D** Lachendes Gesicht
- **XD** Überrascht lachendes Gesicht
- **>:(** Zorniges Gesicht
- **:-P** Zunge blecken
- **O_o** Verwundertes Gesicht
- **T_T** Weinendes Gesicht
- **2v2, 3v3 und 5v5:** Zweier-, Dreier- und Fünfer-Arena-Team (PvP)

A

- **AB/Arathi:** Arathibecken (PvP-Schlachtfeld)
- **Add:** Zusätzlicher Gegner, der unerwartet in einen laufenden Kampf einsteigt
- **AE/AOE:** Area of Effect; flächenwirkende Heil-/Schadenszauber
- **AFAIK:** As far as I know; so weit ich weiß
- **AFK:** Away from Keyboard; Ich bin gerade nicht am Computer (z. B. /afk Mittagessen)
- **Aggro:** Die Bedrohung, die von einem Spieler ausgeht, sobald er Angriffe/Zauber einsetzt oder sich einem Gegner nähert. Der Tank sollte immer ganz oben auf der Bedrohungs-/Aggroliste stehen, sonst knöpft sich der Gegner Sie vor.
- **AH:** Auktionshaus
- **AK:** Angriffskraft
- **AQ 20:** Die Ruinen von Ahn'Qiraj (Raid-Istanz in Silithus)
- **AQ 40:** Der Tempel von Ahn'Qiraj (Raid-Instanz in Silithus)
- **Arka:** Die Arkatraz (Instanz im Nethersturm)
- **Assist:** unterstützen, Angreifen desselben Ziels
- **Auge:** Auge des Sturms (PvP-Schlachtfeld)
- **AV:** Alterac Valley; Alteractal (PvP-Schlachtfeld)

B

- **BB:** Booty Bay; Beutebucht (Stadt im Schlingendorntal)
- **BFT/BFD:** Black Fathom Tiefen / Black Fathom Deeps; Die Tiefschwarze Grotte (Instanz in Eschental)
- **BG:** battleground; Schlachtfeld (PvP)
- **BK:** Der Blutkessel (Instanz auf der Höllenfeuerhalbinsel)
- **BoE:** bind on equip; Gegenstand wird beim Anlegen gebunden
- **Bollwerk / BW:** Höllenfeuerbollwerk (Instanz auf der Höllenfeuerhalbinsel)
- **BoP:** bind on pickup; Gegenstand wird beim Aufheben gebunden
- **Boon:** siehe Noob
- **Bota:** Die Botanika (Instanz im Nethersturm)
- **BRB:** be right back; Ich bin gleich zurück
- **BRT:** Blackrocktiefen; Schwarzfelstiefen (Instanz in der Brennenden Steppe)
- **BSF:** Burg Shadowfang; Burg Schattenfang (Instanz im Silberwald)
- **BT:** Black Temple; Der schwarze Tempel (Raid-Instanz im Schattenmondtal)
- **BTW:** by the way; wenn wir schon dabei sind …
- **Buff:** Verstärkungszauber wie z. B. Mal der Wildnis oder Seelenstärke. Gruppenmitglieder sollten stets gebufft werden. Buffs von Bossen sollten vernichtet werden.
- **Buff-Food:** Essen, das Verstärkungszauber verzaubert
- **Bug:** Programmfehler
- **Build:** Eine Auflistung der Talentpunkteverteilung eines Charakters bzw. ein Abbild der Talentbäume
- **BWL:** Black Wing Lair; Pechschwingenhort (Raid-Instanz in der Brennenden Steppe)

C

- **Camping:** An bestimmten Stellen immer wieder die gleichen Gegner töten, um an Items und Erfahrungspunkte zu kommen; Spieler, die an Leichen anderer Spieler warten, um sie immer wieder zu töten
- **Caster:** Zauberer; Klassen, die Zaubersprüche einsetzen
- **CD:** Cooldown; Abklingzeit
- **Crit:** Kritischer Treffer
- **CC/Crowd Control:** Kontrolle von Gegnern, z. B. durch Verwandlung oder Eisfalle
- **CU:** See U; bis dann

D

- **D1/D2/D3 …:** Dungeon X, 5- bis 8-teilige Rüstungssets aus Instanzen
- **Dampfi /DK:** Dampfkammer (Instanz in den Zangarmarschen)
- **DB:** Düsterbruch (Instanz in Feralas)
- **DD/Damage Dealer:** Eine Klasse bzw. Rolle, die sich auf das Verursachen von Schaden spezialisiert hat, z. B. der Magier. DD kann auch für Direct Damage stehen. Dies ist der insgesamt sofort gewirkte Schaden.
- **Dead Range:** Der Bereich, in dem ein Jäger wegen seiner Minimal-Reichweite nicht mit Fernkampfwaffen angreifen kann. Wurde stark reduziert.
- **Debuff:** Schwächungszauber wie z. B. Feenfeuer. Schwächungszauber sollten immer von Gruppenmitgliedern entfernt werden. Versuchen Sie, Gegner mit allen Debuffs zu schwächen, die Sie besitzen.
- **dispellen:** Schwächungszauber entfernen
- **dkp:** dragon kill points; Punktesystem für die Gegenstandszuteilung in Raids
- **DM:** Death Mines; Todesminen (Instanz in Westfall)
- **Dmg:** Damage; Schaden
- **DN:** Darnassus (Hauptstadt in Teldrassil)
- **DND:** Do Not Disturb; Bitte nicht stören
- **DoT:** Damage over Time; Schadenseffekt, der über einen bestimmten Zeitraum wirkt, z. B. Fluch der Pein
- **DPS:** Damage per second; Schaden pro Sekunde
- **Drop:** Ein Gegenstand, den der Gegner nach seinem Ableben als Beute hinterlässt
- **DW:** dual wild; Führen von zwei Waffen in Haupt- und Nebenhand

E

- **emote:** emotion; Damit können Charaktere im Spiel /lachen, /tanzen, /weinen und vieles mehr.
- **encounter:** Begegnung mit einem anspruchsvollen Boss
- **epics/epix:** epische Gegenstände oder episches Reitmount
- **event:** Ereignis, z. B. Feiertagsevents wie das Winterhauchfest; in Instanzen sind Events besondere Abschnitte, meistens unter zeitlichem Druck absolvierbar.
- **Exp/EP:** Experience / Experience Points; Erfahrungspunkte
- **exploit:** Fehler in der Spielmechanik, die einen ungewollten Vorteil für den Spieler darstellen

F

- **Farmen:** An bestimmten Stellen immer wieder die gleichen Gegner töten, um an Items und Erfahrungspunkte zu kommen
- **FdS:** Festung der Stürme. Beinhaltet drei Instanzen und eine Raid-Instanz im Nethersturm.
- **first try:** erster Versuch bei schwierigen Bossgegnern
- **FTW:** For The Win; Ausdruck, um die Überlegenheit einer Sache hervorzuheben

G

- **G:** Gold
- **GC:** Global Cooldown: Abklingzeit von 1,5 Sekunden, z. B. auf Fähigkeiten
- **gimp:** Beleidigung, die Spielern, die keine Leistung zeigen, an den Kopf geworfen wird
- **GL:** Good Luck; viel Glück
- **GM:** Game Master
- **GN8:** Good Night; gute Nacht
- **Gnome:** Gnomeregan (Instanz in Dun Morogh)
- **Grinden:** siehe Farmen
- **Grp:** Group; Gruppe
- **GS:** Gesundheitsstein
- **GZ/Gratz:** Gratulation

H

- **HDW:** Die Höhlen des Wehklagens (Instanz im Brachland)
- **HDZ 1/2/3:** Die Höhlen der Zeit; 1 = Vorgebirge des alten Hügellandes; 2 = Der schwarze Morast; 3 = Hyjalgipfel (Instanzen in Tanaris)
- **Hero:** Heroischer Schwierigkeitsgrad einer Instanz
- **HF:** Have Fun; Viel Spaß! Abschiedsfloskel
- **HoT:** Healing over Time; Heilungseffekt, der über einen bestimmten Zeitraum wirkt, z. B. Blühendes Leben
- **HP:** Hitpoints; Lebenspunkte

I

- **IF:** Ironforge; Eisenschmiede (Hauptstadt in Dun Morogh)
- **Imba:** imbalanced; unausgeglichen
- **Imho:** In my humble opinion; meiner bescheidenen Meinung nach
- **Ini:** Instanz, Gruppenspielbereich
- **Instant:** sofort; Zauber, die keine Zauberzeit haben und bei Knopfdruck umgehend Schaden machen
- **Inv:** invite; einladen

K

- **k/kk/kay:** okay; alles klar
- **kA:** keine Ahnung
- **Kara:** Karazhan (Raid-Instanz im Gebirgspass der Totenwinde)
- **Kekse:** Manakekse (von 70er-Magiern herbeigezaubert)
- **Kiten:** Einen Gegner hinter sich herziehen, um für eine Weile von der Gruppe abzulenken oder ihn ausbluten zu lassen
- **Kloster:** Das Scharlachrote Kloster (Instanz in Tirisfal)
- **koords:** Koordinaten; nur mit einem Add-on sichtbare, gern genutzte Suchhilfe.
- **Krypta:** Auchenaikrypta (Instanz in den Wäldern von Terrokar)

L

- **Laby:** Schattenlabyrinth (Instanz in den Wäldern von Terrokar)
- **Lag/Latenz:** Verzögerung im Spielablauf; Zeitraum zwischen einer Aktion und dem Eintreten einer Reaktion
- **LBRS:** Lower Blackrock Spire; Untere Blackrockspitze (Instanz in der Brennenden Steppe)
- **leechen:** auch „Ziehen" genannt. Leechen lassen sich gern niedrigstufige Spieler, um an bessere Gegenstände zu kommen oder auch Quests schneller abzuschließen. Erfahrungspunkte gibt es dabei kaum, da die Monster von einem höheren Charakter getötet werden und somit der Anteil an Erfahrungspunkten stark sinkt. Je mehr Schaden der „Kleine" macht, desto mehr Punkte bekommt er.
- **Leroy:** eine völlig unüberlegte, selbstmörderische Aktion
- **LFM:** looking for member; suche nach Mitglied (eine bestehende Gruppe wird gefüllt)
- **LFG:** looking for group; suche nach Gruppe
- **LG:** Liebe Grüße
- **LMAO:** Laughing my Ass off; Ich lach mir den Arsch ab
- **LoL:** Laughing out Loud; laut lachen
- **Loot:** Beute, siehe auch Drop
- **lvl:** Level; Stufe

M

- **Main-Char:** Haupt-Charakter, meist der erste Charakter
- **Maggi:** Magtheridon bzw. Magtheridons Kammer (Raid-

Instanz auf der Höllenfeuer-halbinsel)

- **Mats:** Materialien
- **Maxrange:** Auf größtmöglichen Abstand gehen. Schadens- und Heilreichweite beachten.
- **MC:** Molten Core; geschmolzener Kern (Raid-Instanz in der Brennenden Steppe)
- **MDW:** Mal der Wildnis; Druidenbuff, auch Pfötchenbuff genannt
- **Mecha:** Die Mechanar (Instanz im Netherstum)
- **Melee:** Nahkämpfer
- **Mob:** Gegner
- **mom:** Einen Moment, bitte!
- **mount:** Reittier
- **MT:** Main Tank; beschäftigt den gefährlichsten Gegner
- **mulen:** Das Verschieben von Gegenständen über die eigenen Charaktere hinweg, meist werden Gegenstände auf sogenannten Bankchars gelagert, bis sie benötigt werden.

N

- **N1:** Nice One; schön oder auch gut gemacht!
- **Named:** Gegner der besonderen Art, sie spawnen normalerweise nur alle paar Stunden, tragen einen speziellen Namen, droppen hochwertigere Gegenstände und fallen meist durch eine andere Farbe auf. Beim Anvisieren zeigt sich ein grauer Drache um das Porträt.
- **Naxx:** Naxxramas (Raid-Instanz in den Östlichen Pestländern; wird mit **Wrath of the Lich King** nach Northrend verlagert)
- **nerf:** von Blizzard vorgenommene Abschwächung von Fähigkeiten
- **Ninjaloot:** unerlaubtes und schnelles Plündern von Gegnern und Einbehalten der Beute
- **Noob/N00b/Newbie:** abwertende Bezeichnung für Spielanfänger, oft auch als Schimpfwort benutzt, z. B. Kack Noob
- **np:** no problem; kein Problem!
- **NPC:** Non Player Character; eine vom Computer gesteuerte Spielfigur, z. B. Handwerksverkäufer
- **Nuken:** schnell Schaden machen; oft mit AOE

O

- **Off-Tank:** offensiv geskillter Krieger oder ein Tank, der ein Nebenziel beschäftigt
- **OG:** Orgrimmar (Hauptstadt in Durotar)
- **omfg:** oh my fucking god; Ach du Scheiße!
- **omg:** oh my god; Oh mein Gott!
- **Ony:** Onyxia, die Brutmutter; steht auch für Onyxias Hort (Raid-Instanz in den Düstermarschen)
- **ooc:** Out of Combat; außerhalb des Kampfes bzw. auf Rollenspiel-Servern „Out of Charakter": Aktionen, die außerhalb der Charakterrolle stattfinden
- **oom:** Out of Mana; Manastand ist zu niedrig, um noch Zauber wirken zu können
- **oor:** Out of Range; außer Reichweite
- **Overheal:** Das Überheilen wird bei herausfordernden Bosskämpfen angewandt. Es wird sozusagen ins Blaue hineingeheilt und gewährleistet so, dass der Tank höchstmögliche Heilung erhält.

P

- **Pat:** Patrouillen sind Gegnergruppen, die eine bestimmte Zone sichern und einen festen Laufweg haben.
- **Pet:** Tiere und Kreaturen von Jägern und Hexenmeistern; aber auch kleine Haustiere, die einem folgen und die jeder Spieler sein Eigen nennen kann. Pets kann man in vielen Städten oder im Auktionshaus erwerben.
- **Ping:** Zeit, die ein Server braucht, um auf eine Anfrage zu antworten. Ein hoher Ping kann zu einem Lag führen.
- **pls/plz/plx:** please; bitte
- **PM:** Plünder-Meister; je nach Einstellung ist er für die Verteilung des Loots verantwortlich. Über seinem Porträt ist ein gelber Sack zu erkennen.
- **Porten:** Gruppenmitglieder mit einem Versammlungsstein oder Hexerportal herbeizaubern; per Ruhestein zurückporten
- **Pot:** Flaschen; hier sind die überlebenswichtigen Mana- oder Heiltränke gemeint
- **Posen:** Präsentieren von erbeuteten Gegenständen
- **Proc:** Ein positiver Effekt, der zufällig in einer bestimmten Häufigkeit in einem bestimmten Zeitraum auftritt. Man spricht z. B. davon, dass Windzorn nach dem Auslösen erst nach drei Sekunden wieder proccen kann.
- **Pullen:** Einen Gegner durch Annäherung oder durch einen Angriff anlocken. Dies übernimmt meist der Tank oder ein Jäger im Auftrag des Tanks. Andere Spieler sollten einen Pull vermeiden, da sie sonst die Aggro des gepullten Ziels erhalten.
- **PvE:** Player versus Environment; Kampf gegen die Umgebung bzw. computergesteuerte Gegner
- **PvP:** Player versus Player; Kampf gegen andere Spieler

Q

- **QL:** Quality Level; hiermit wird die Qualitätsstufe des Gegenstandes eingestuft. Nicht mit der Tragelevelanforderung verwechseln. Nur über Add-ons ersichtlich.
- **Quest:** Auftrag eines NPCs, der bei Erfolg Gold, Gegenstände, Fertigkeiten (nur bei seltenen Klassenquests), Ruf und Erfahrungspunkte bringen kann

R

- **Raid:** Schlachtzug; Zusammenschluss von mehr als 5 bis zu 40 Spielern
- **Random:** zufälliger Spieler, nicht gilden- oder klassenbezogen, z. B. random dd = Schadensausteiler, egal welcher Klasse, gesucht; Randoms werden auch Spieler genannt, die Gildenspielgruppen auffüllen.
- **rdy/rdycheck:** Ready; bereit / Bereitschaftscheck
- **Reas:** Reagenzien; Zutaten
- **Re:** Returned; Ich bin wieder zurück; sich nach dem AFK-Gehen zurückmelden
- **Reggen:** Regenerieren; Lebens- und Manapunkte wieder auffüllen. Zwischen Kämpfen muss meist kurz pausiert werden, um zu reggen.
- **Resetten:** Zurücksetzen eines Bosskampfes, eines Events oder einer Instanz
- **Respawn:** siehe Spawn
- **Rez/Res:** Resurrect; Wiederbelebung von anderen Spielern
- **RF:** Ragefire; Der Flammenschlund (Instanz in Orgrimmar, daher nur Horde)
- **RL:** Real Life; das richtige Leben außerhalb des Spiels
- **Rofl:** Rolling on the floor laughing; Ich kringel mich vor Lachen auf dem Boden.
- **RP:** role playing; Rollenspiel

S

- **S:** Silber
- **S1/S2/S3/S4 ...:** Season-X-Sets, fünfteiliges Arena-PvP-Rüstungsset
- **Scholo:** Scholomance (Instanz in den westlichen Pestländern)
- **screen:** screenshot; Kopie des Bildschirms (meist bei ersten Bosskills)
- **seduce:** verführen; ein CC, den Hexer-Succubi auf humanoide Gegner durchführen
- **SH:** Sethekkhallen (Instanz in den Wäldern von Terrokar)
- **Shackle:** Priester kontrollieren mit dem Zauber „Untote Fesseln" einzelne Gegner.
- **Sheep:** Schaf. Der Magier kann einzelne Gegner durch seinen Zauber Verwandlung kontrollieren.
- **Skillung:** siehe Build
- **Snaren:** Laufgeschwindigkeit vermindern
- **Spam:** Werbung, sinnloses Geplapper und Missbrauch von Channels (meist der Handels-Channel)
- **Spawn:** Das Erscheinen von Gegnern und Objekten in der Spielwelt. Alles respawnt nach gewisser Zeit wieder.
- **Speccen:** Das Verteilen von Talentpunkten
- **Spott-Immun:** Gegner, die resistent gegen den Spott des Tanks sind. Sehr gefährlich bei Aggroverlust.
- **sry:** Sorry; Entschuldigung
- **SS:** Seelenstein; Hexenmeister setzen ihn meist auf Heiler, damit diese nach ihrem Tod wieder auferstehen können.
- **SSC:** Serpentshrine Cavern; Schlangenschrein (Raid-Instanz in den Zangarmarschen)
- **Stack:** Stapel
- **stfu:** shut the fuck up; verschwinde, halt die Klappe (sehr beleidigend)
- **Strat UD/Liv:** Stratholme (Instanz in den östlichen Pestländern); UD = Undead, Liv = Living. Bezeichnungen für Teile der Instanz, die von Untoten bzw. lebenden Gegnern bevölkert werden.
- **Stunnen:** Betäuben des Ziels, um beispielsweise Zauber zu unterbrechen
- **Supporter:** Unterstützer; unterschätzte Teamrollen, da oft nur auf den eigenen Nutzen geachtet wird. Sehr wichtig für ein erfolgreiches Gruppenspiel.
- **SW:** Stormwind; Sturmwind

T

- **T0/T0,5:** Tier-X-Set, heißt jetzt D1/D2; 8-teilige Rüstungssets
- **T1/T2/T3/T4/T5 ...:** Tier X, 5- bis 9-teilige Rüstungssets aus Raid-Instanzen
- **Tank:** Brecher; Klassen, deren wichtigste Aufgabe darin besteht, die Aufmerksamkeit einer oder mehrerer Ziele auf sich zu konzentrieren, damit Damage-Dealer und Heiler unversehrt ihren Aufgaben nachgehen können. Derzeit können Krieger, Druiden und Paladine mit entsprechender Skillung diese Rolle übernehmen.
- **TB:** Thunderbluff; Donnerfels (Hauptstadt in Mulgore)
- **TdM:** Terrasse der Magister (Instanz auf der Insel von Quel'Danas)
- **Tempel:** Der Tempel von Atal'Hakkar (Instanz in den Sümpfen des Elends)
- **TG:** Trinkgeld
- **thx:** thanks; danke
- **Train:** Wenn Spieler in einer Instanz zu viele Gegner anlocken und diese die Gruppe bis zum Instanzeingang verfolgen, nennt man diese Gegnermeute „Train"
- **Trash:** Müll; so bezeichnet man Gegenstände, die nutzlos sind; sogenannte Trash-mobs sind die Gegner in einer Instanz auf dem Weg zum Boss.
- **TS:** Teamspeak; Programm zur Kommunikation über Headsets
- **Twink:** weitere Charaktere, die vom Hauptcharakter unterstützt werden

U

- **U:** use; Bedarf auf einen Gegenstand
- **UBRS:** Upper Blackrock Spire; Obere Blackrockspitze (Instanz in der Brennenden Steppe)
- **UC:** Undercity; Unterstadt (Hauptstadt in Tirisfal)
- **Umspeccen:** Neuverteilung der Talentpunkte (kostenpflichtig)

V

- **Vendor:** Händler
- **VK:** Verkaufe
- **VZ:** Verzaubere

W

- **w8:** Wait; Warte
- **w00t:** we own other team; Ausdruck der Begeisterung
- **/w me:** whipser me; flüster mich an (/w Name in der Chatzeile eingeben)
- **Wayne:** Heißt so viel wie „Wen interessiert's?". Hergeleitet von John Wayne (wen).
- **WB:** Welcome back; einen Spieler willkommen heißen, der afk war
- **whinen:** Jammern ist eine sehr nervige Art des Spams.
- **Wipe:** Sterben alle Spieler einer Gruppe oder eines Schlachtzuges, nennt man dies Wipe.
- **WS:** Warsong Schlucht; Kriegshymnenschlucht (PvP-Schlachtfeld)
- **WTB:** Want to Buy; kaufe Gegenstand xy
- **WTF:** What the Fuck; was zum Teufel
- **WTS:** Want to Sell; verkaufe Gegenstand xy

X

- **XP:** Experience; Erfahrungspunkte

Z

- **ZA:** Zul'Aman (Raid-Instanz in den Geisterlanden)
- **Zergen:** Wortkreation aus **StarCraft**. Gegner aufgrund der eigenen zahlenmäßigen Überlegenheit überrollen.
- **ZF:** Zul'Farrak (Instanz in Tanaris)
- **ZG:** Zul'Gurub (Raid-Instanz im Schlingendorntal)
- **ZH:** Die Zerschmetterten Hallen (Instanz auf der Höllenfeuerhalbinsel)

Aller Anfang ist ...



... leicht!
Mit unseren Einsteiger-Klassenguides führen wir Sie sicher bis Stufe 70. Attribute, Berufe, Talente – wir zeigen Ihnen, worauf Sie bei Ihrer Klasse achten müssen.



Sie stehen im Wald von Elwynn, nehmen die erste Quest an, schnetzeln sich problemlos durch die versammelte Gegnerschar und erreichen flott Stufe 10 – Gratulation! Doch was mit dem einen Talentpunkt anstellen, den Sie jetzt zum ersten Mal bekommen haben und nach Belieben verteilen können? Schließlich bildet dieser erste Punkt die Ausgangslage, in welche Richtung sich Ihr Charakter entwickeln wird, und sollte daher nicht einfach so mal irgendwo investiert werden. Mit etwas Gold kann man das natürlich jederzeit rückgängig machen, aber gerade zu Anfang ist man doch eher knapp bei Kasse.

Nie mehr talentfrei!

Eine schwierige Frage also, besonders für Neulinge ... die wir Ihnen auf den nächsten 72 Seiten in aller Ausführlichkeit beantworten! Punkt für Punkt, Level für Level zeigen wir, wie Sie Ihre Talentpunkte am effektivsten ausgeben und noch schneller die Maximalstufe erreichen. Zusätzlich erhalten Sie detaillierte Talentbeschreibungen aller drei Bäume für jede Klasse. Bange Fragen, ob sich dieses oder jenes Talent überhaupt lohnt, gehören damit erst einmal der Vergangenheit an.

Twink oder Einsteiger?

Doch nicht nur Neulinge kommen auf ihre Kosten. Auch wer mit dem Gedanken liebäugelt, sich einen *Zweit-* oder gar Drittcharakter anzulegen, findet auf den nächsten Seiten jede Menge Informationen, Tipps und Kniffe für den richtigen Umgang mit einer neuen Klasse. Angefangen bei der passenden Rasse über die wichtigsten Attribute bis hin zu speziellen Hinweisen auf besonders lohnenswerte Klassenquests oder Instanzbesuche geben wir alle nötigen Informationen für maximalen Spaß mit Ihrem neuen Alter Ego. So können Sie ohne Startschwierigkeiten gleich zügig loslegen und Ihren neuen Zögling in Windeseile auf Level 70 bringen.

Schlachtzug, PvP oder Leveln?

Auf der Höchststufe von The Burning Crusade angekommen, wird es dann richtig interessant. Für jede Klasse gibt es drei Skillungsschwerpunkte, von denen jeder besondere Vor- und Nachteile hat. Mit welcher Skillung Sie am glücklichsten werden, hängt auch davon ab, womit Sie am meisten Zeit verbringen: mit Raids, Quests oder auf PvP-Schlachtfeldern. Beispiele gefällig? Der Frost-Magier ist im Kampf gegen menschliche Kontrahenten ein echter Killer, aber reicht sein Schaden für hochstufige Schlachtzugsinstanzen aus? Ist es sinnvoll, als Def-Tank wirklich alle Punkte im Schutzbaum unterzubringen? Disziplin oder Heilig – mit welchem Schwerpunkt ist der Priester im Gruppenspiel am effektivsten? Dazu gibt es noch Vorschläge für optimale Fähigkeiten-Rotationen bei Schadensklassen sowie zahlreiche Tipps, die Ihnen dabei helfen, Ihr Spiel zu optimieren.



EINDRUCKSVOLL
Hexenmeister im Tier-6-Rüstungsset sind eine elegante Erscheinung und absolut tödlich.

Hexenmeister

Stand: Patch 2.4. | Autor: Manuel Navarro

Der Hexenmeister ist eine Klasse, die beim Leveln sehr angenehm zu spielen ist. Er kommt problemlos mit mehreren Gegnern zurecht und überlebt auch Monster, die zwei bis drei Stufen über ihm sind. Er besitzt eine sehr große Zahl Zaubersprüche und kann sich daher besser auf eine Situation einrichten, als die meisten anderen Klassen. Dies bedeutet aber auch, dass man sich etwas an dieses Arsenal an Möglichkeiten gewöhnen muss. Ähnlich dem Jäger verfügt der Hexer darüber hin-aus über einen Begleiter, ein sogenanntes „Pet". Dabei handelt es sich um Dämonen, die Ihnen überall zur Seite stehen und so wertvolle Verbündete im Kampf darstellen. Allerdings müssen die Pets auch vom Spieler kontrolliert werden und verlangen Ihnen somit zusätzliche Aufmerksamkeit ab. Wenn Sie den langen Weg zu Stufe 70 mit Ihrem Hexenmeister aber erst einmal abgeschlossen haben, dürfen Sie sich über eine vielfältige und mächtige Kampfmaschine freuen! Der Hexenmeister hält, obwohl er nur Stoff trägt, extrem viel aus und ist in Instanzen durch sein hohes Schadenspotenzial gerne gesehen. Des Weiteren bringt er nützliche Fähigkeiten mit in die Gruppe, wie etwa Gesundheitssteine, unzählige Sprüche, die Kontrolle über alle Arten von Gegnern gewähren (*Furcht, Verbannen, Schreckensgeheul, Verführung*) sowie die Möglichkeit, andere Spieler zu sich zu teleportieren.

Leben ist Mana

Eine Besonderheit des Hexers ist die Art, wie er seinen Manavorrat wieder auffrischt. Dabei ist er nicht auf das Wasser eines Magiers angewiesen oder muss sich ähnliche Produkte für Gold bei Händlern kaufen. Vielmehr ermöglicht es ihm der Zauber *Aderlass* eine bestimmte Zahl seiner Lebenspunkte in Manapunkte umzuwandeln. Der Clou dabei: die wiedergewonnenen Manapunkte benutzt er für Zauber, die seine Lebenspunkte wieder auffrischen (*Blutsauger, Lebensentzug*)! Dadurch besitzt der Hexenmeister eine einzigartige Möglichkeit, sein Leben und sein Mana dauerhaft auf einem hohen Level zu halten. Lebens- und Manabalken beeinflussen sich direkt, verringert man den einen, kann man damit den anderen wieder vergrößern. Man muss nur aufpassen, wenn man gerade sein ganzes Leben in Mana umgewandelt hat, dass man nicht vom nächsten Mob mit einer einzigen Attacke in die ewigen Jagdgründe geschickt wird. Selber töten kann man sich mit *Aderlass* allerdings nicht (sehr wohl aber mit *Höllenfeuer*).

Tipp: Bandagen sind für Hexenmeister Gold wert, weil sie durch oben erwähnte Mechanik auch das Mana wieder auffrischen können! Erlernen und steigern Sie daher unbedingt den Beruf „Erste Hilfe" und verwahren Sie stets einen Vorrat an Bandagen in Ihrem Gepäck. Auch der *Gesundheitsstein* sollte immer griffbereit liegen.

Das Leben „runterticken"

Als Hexer sollten Sie im Kampf einen gewissen Sadismus an den Tag legen. Zwar verfügen Sie durchaus über die Möglichkeit, schnell und mit hohen Schadenszahlen zu töten, aber es ist weitaus effektiver und manasparender, wenn ein Hexer seinen Gegner über Zeit zu Fall bringt. Dies erreicht er dadurch, dass er sich primär auf die Zaubersprüche verlässt, die Schaden über Zeit verursachen. So dauert es zwar länger, bis Sie einen Gegner vernichtet haben, aber der Zauberspruch selber kostet weniger Mana, als die teurere, den Gegner sofort tötende Variante. Zaubersprüche, die Schaden über Zeit verursachen, sogenannte „DoTs" (engl. „Damage Over Time") „ticken" in periodischen Abständen für eine bestimmte Zahl Schaden auf dem Ziel. *Verderbnis* verursacht beispielsweise auf Stufe eins alle drei Sekunden zehn Schadenspunkte und hält zwölf Sekunden. Nach zwölf Sekunden hat das Ziel dann insgesamt 40 Schattenschaden erlitten, auch wenn Sie in diesen zwölf Sekunden nur die Landschaft betrachtet haben. Optimalerweise nutzen Sie aber die zwölf Sekunden, um sich mit *Blutsauger* gleich-

Grundlegendes

Berufe

Der Hexenmeister findet in vielen Berufen Dinge, die ihm Vorteile bieten, für den Weg bis Stufe 70 eignet sich aber „Schneiderei" am besten. Sie können sich damit viele Gegenstände selber herstellen, die Ihren Charakter unterstützen, ohne dabei in Instanzen auf das Droppen von bestimmter Beute hoffen zu müssen. Und auch nach 70 können sich Schneider sehr mächtige Stoffrüstungen fertigen, die in ihrer Qualität durchaus mit den Rüstungsset aus dem „Schlangenschrein" oder dem „Auge" vergleichbar sind. Als zweiten Beruf empfehlen wir „Verzauberkunst", „Juwelenschleifen" oder einen Sammelberuf, der durch das Versteigern im Auktionshaus zusätzliches Gold in Ihre Tasche spült. Hierfür eignen sich „Kräuterkunde" oder „Bergbau".

Attribute

Da Sie kein Nahkämpfer sind, können Sie als Hexenmeister auf Geschicklichkeit und Stärke komplett verzichten. Das Schwingen einer Waffe ist nicht Ihre Sache. Und da Sie Mana durch Leben herstellen, brauchen Hexer außerdem auch überhaupt keine Willenskraft. Das Attribut ist für einen Hexenmeister in etwa so viel Wert wie seine Nahkampffähigkeiten. Am allerwichtigsten ist Ausdauer. Durch Ausdauer erhalten Sie mehr Lebenspunkte und durch Lebenspunkte erhalten Sie Manapunkte, da Sie über *Aderlass* verfügen. Außerdem ist Ausdauer für einen Hexer auch deshalb wichtig, weil er sich nicht wie ein Magier einfach aus dem Staub blinzeln kann und deshalb schon den einen oder anderen Schlag im Lauf seiner Karriere kassieren wird. Ein hoher Wert an Lebenspunkten hilft dabei, nicht gleich aus den Latschen zu kippen. Daneben fassen Sie als Hexer als zweitwichtigstes Attribut am besten einen hohen Zauberschaden ins Auge, um Ihre Effizienz im Kampf noch zu steigern. Obwohl Ausdauer für einen Hexenmeister sehr wichtig ist, sollten Sie auch Intelligenz nicht komplett vernachlässigen. Je mehr Grundmana Sie haben, desto weniger schnell müssen Sie *Aderlass* benutzen und profitieren in einem harten Kampf länger von Ihrem hohen Lebenspunktevorrat. Darüber hinaus können Sie sich länger auf das Austeilen von Schaden konzentrieren, bevor Sie Zeit aufwenden müssen, um wieder an Mana zu gelangen.

zeitig wieder Leben von Ihrem Gegner zu stehlen oder bereits weitere Gegner mit *Verderbnis* zu belegen.

Sich das Leben leichter machen

Auch für Hexenmeister gibt es Add-ons, die ihnen das Leben in der Welt von Azeroth deutlich vereinfachen und helfen, den Überblick in kniffligen Situationen zu behalten. Wir empfehlen Ihnen als erstes das Add-on „Necrosis LdC". Es zeigt Ihnen an, wie viele Seelensplitter Sie noch haben, wie lange Ihr nächster Seelenstein noch Abklingzeit hat, bietet Ihnen Zugriff auf Ihre Dämonen und dazu auch einen Button für Ihr Mount! Ein Rundum-Wohlfühlpaket! Dazu legen wir Ihnen noch das Add-on „DoTimer" nahe. Dieses zeigt Ihnen auf die Sekunde genau an, wie lange Ihre DoTs noch auf Ihren Feinden wirken. Damit ist es ein Kinderspiel, auch in Situationen mit mehreren Gegnern den Überblick zu behalten und dauerhaft auf allen die DoTs am Ticken zu halten. Mehr Informationen zu diesen Add-ons finden sich unter www.buffed.de. Geben Sie dort in die Suchmaske den Webcode WC1617 ein.

Rassenwahl

Bei der Rassenwahl spielen natürlich primär immer optische Vorlieben die Hauptrolle. Wenn Sie aber das Maximum aus Ihrem Hexer herausholen wollen, finden Sie hier einige Anhaltspunkte, die zeigen, warum bestimmte Rassen mehr für Ihre Klasse geeignet sind als andere.

- **Untote** – Untote eignen sich insbesondere während des Levelns hervorragend als Hexenmeister. Durch *Kannibalismus* erhalten Sie eine zusätzliche Möglichkeit, wieder an Lebenspunkte zu gelangen. Vor allem mit dem Erwerb der Teufelsrüstung (Stufe 62) ist der Effekt sehr gut und daher auch auf Stufe 70 noch ziemlich nützlich. Außerdem können Untote mit der Fertigkeit *Wille der Verlassenen* alle zwei Minuten einen Furcht-Effekt brechen, was in PvP-Situationen ausgesprochen praktisch ist.
- **Orks** – Orks sind klar die beste Wahl für angehende Hexer. Der Dämon eines Orks teilt etwas mehr Schaden aus, und zwar prozentual. Insbesondere für Hexenmeister, die später die Teufelswache als Begleiter wählen, ist das mit besserer Ausrüstung eine gute Fähigkeit. Ferner können Orks mit *Kochendes Blut* 15 Sekunden lang ihren Zauberschaden erhöhen.
- **Gnome** – Die beste Hexerrasse, wenn Sie Allianz spielen wollen, da sie über einen höheren Intelligenzwert verfügen als andere Rassen. Mit *Entfesselungskünstler* gibt's dazu eine ganz nette Fähigkeit für PvP.



EIN TREUER FREUND
Diese Teufelswache steht ihrem Meister in allen Lebenslagen tapfer zur Seite.

Die optimale Talentverteilung bis Stufe 70

Sinnvolle Tipps und Tricks zur Spielweise innerhalb der Levelstufen:	Stufe	Die hier beschriebenen Talente sollten Sie auf dem Weg auf Level 70 aussuchen, wenn Sie reibungslos leveln möchten:
Lösen Sie baldmöglichst die Quest für das Freischalten Ihres Leerwandlers. Achten Sie darauf, dauerhaft Dämonenhaut aktiv zu haben. Beginnen Sie Kämpfe mit einem Schattenblitz, direkt gefolgt von Feuerbrand. Sobald Verderbnis durch Talent zum Sofortzauber wurde und Sie mit Level 14 über Blutsauger verfügen, benutzen Sie folgende Reihenfolge: *Schattenblitz*, *Verderbnis*, *Aderlass*, *Blutsauger* bis das Ziel tot ist. Dabei sollte *Verderbnis* stets auf dem Ziel aktiv sein. Ist der Gegner ein harter Brocken, hilft es, zusätzlich auch *Feuerbrand* und gegebenenfalls *Furcht* zu benutzen.	10 - 19	**Verbesserte Verderbnis** 5/5, **Verbesserter Aderlass** 2/2, **Seelenentzug** 2/2, **Verbesserter Seelendieb** 1/2 (Alle Talente im Gebrechen-Baum) Bis Stufe 14 stecken Sie alle Punkte in *Verbesserte Verderbnis*, ein absolutes Muss für jeden Hexenmeister in fast allen Talentverteilungen. Danach steigern Sie zuerst *Seelenentzug*, gefolgt von *Verbesserter Aderlass*. Zuletzt stecken Sie noch einen Punkt in *Verbesserter Seelendieb*.
Passen Sie Ihre Zauberreihenfolge dem Gegner an, bei solchen mit vielen Lebenspunkten lohnt es sich zum Beispiel, den *Fluch der Pein* nach dem *Schattenblitz* und noch vor *Verderbnis* zu benutzen. Achtung bei *Einbruch der Nacht*: Machen Sie nur von dem Effekt Gebrauch, wenn das Ziel noch gut bei Kräften ist. Die Sukkubus steht ab Stufe 20 per Quest bereit.	20-29	**Teufelskonzentration** 5/5, **Einbruch der Nacht** 2/2, **Fluch verstärken** 1/1, **Grimmige Reichweite** 2/2 (Alle Talente im Gebrechen-Baum) Ab Stufe 20 investieren Sie in *Teufelskonzentration*, um ungestörter Ihr Leben beim Gegner aufzufrischen. Danach holen Sie sich *Einbruch der Nacht* für zusätzlichen Schaden. *Fluch verstärken* hilft gegen starke Gegner und mit *Grimmige Reichweite* verschaffen Sie sich einen Distanzvorteil zu Beginn des Kampfes.
Mit dem durch eine Quest erhaltenen Teufelsjäger können Sie feindliche Zauber unterbrechen und den entsprechenden Gegner dadurch zu sich locken. Ab Stufe 30 erhalten Sie per Talent den Spruch *Lebensentzug* und transferieren damit zusätzlich Leben vom Gegner zu Ihnen. Bauen Sie den Spruch möglichst am Anfang des Kampfes ein. Mit *Fluch der Erschöpfung* können Sie nun endlich auch Gegner verlangsamen und so im Notfall fliehen.	30-39	**Lebensentzug** 1/1, **Fluch der Erschöpfung** 1/1, **Umschlingende Schatten** 1/5, **Machtvolle Verderbnis** 2/3, **Schattenbeherrschung** 5/5 (Alle Talente im Gebrechen-Baum) Holen Sie sich zuerst *Lebensentzug* und den *Fluch der Erschöpfung*. Danach hilft ein Punkt in *Umschlingende Schatten* Ihren *Blutsauger* in Kombination mit *Seelentzug* zu stärken. Zwei Punkte in *Machtvolle Verderbnis* gefolgt von weiteren fünf in *Schattenbeherrschung* machen Sie immer gefährlicher.
Schreckensgeheul ermöglicht es Ihnen, mit Erreichen von Stufe 40 mehrere Gegner vor Ihnen fliehen zu lassen und hilft Ihnen des Öfteren aus der Patsche. Mit Stufe 42 erhalten Sie den gefürchteten *Todesmantel*. Setzen Sie Ihn ein, um zusätzlich Lebenspunkte zu erhalten oder gefährliche Gegner daran zu hindern, auf sie einzuschlagen. Klauen Sie auch fröhlich Mana von Ihrem Wichtel. Sie können nun dauerhaft Gegner bekämpfen, indem Sie sie angreifen und während des Kampfes sowohl Ihr Mana als auch Ihr Leben wieder auffüllen.	40-49	**Dunkler Pakt** 1/1, **Ansteckung** 5/5, **Verb. Schreckensgeheul** 2/2, **Verbesserter Seelendieb** 2/2, **Unterdrückung** 1/5 (Alle Talente im Gebrechen-Baum) Zunächst verbessern Sie Ihren Manahaushalt durch *Dunkler Pakt*. Die nächsten fünf Punkte verteilen Sie in Ansteckung, was Ihre DoTs endgültig zu wahren Killersprüchen macht. Zwei Punkte in *Verbessertes Schreckensgeheul* und Sie haben einen Sofortzauber zur Verfügung, den Sie nicht mehr missen wollen. Anschließend wird *Verbesserter Seelendieb* voll gemacht und ein Punkt in *Unterdrückung* gesteckt.
Instabiles Gebrechen wird ab jetzt Ihr erster Angriffsspruch, gefolgt von *Lebensentzug*, *Verderbnis*, *Aderlass* und dem altbewährten *Blutsauger*. Benutzen Sie den *Schattenblitz* wirklich nur noch, wenn Sie sehr viel Schaden austeilen müssen, andernfalls lohnt er sich manatechnisch gesehen einfach nicht.	50-59	**Instabiles Gebrechen** (Gebrechen) 1/1, **Verbesserter Schattenblitz** (Zerstörung) 5/5, **Dunkle Macht** (Zerstörung) 4/5 Mit *Instabiles Gebrechen* setzen Sie den vorerst letzten Punkt in den Gebrechen-Baum. Das Grundgerüst Ihrer Vorgehensweise im Kampf ist damit komplett und theoretisch haben Sie die wichtigsten Sprüche bis Stufe 70 vollständig zu Ihrer Verfügung. Setzen sie daher fünf Punkte in *Verbesserter Schattenblitz* und anschließend die nächsten vier Punkte in *Dunkle Macht*, um im Notfall schnellere *Schattenblitze* verschießen zu können.
Mit Stufe 62 wird die *Teufelsrüstung* verfügbar, die von nun an immer aktiv sein sollte. Ansonsten erhalten Sie leider keine Fähigkeiten, die im Vergleich zu Ihrer bisherigen Vorgehensweise Vorteile bieten. Saugen Sie sich durch Ihre Gegner und scheuen Sie auch vor vermeintlich harten Brocken nicht zurück, mit Ihren DoTs, dem *Fluch der Erschöpfung*, *Furcht* und fast unendlich viel Mana können Sie oft auch Gegner erledigen, für die normalerweise die Unterstützung anderer Mitspieler erforderlich ist.	60-70	**Dunkle Macht** (Zerstörung) 5/5, **Schattenbrand** (Zerstörung) 1/1, **Dämonische Umarmung** (Dämonologie) 5/5, **Verb. Fluch der Pein** (Gebrechen) 2/2, **Verb. Gesundheitsstein** (Dämonologie) 2/2 Maximieren Sie zuerst *Dunkle Macht* und holen Sie sich dann mit dem nächsten Punkt *Schattenbrand*, um einen Sofortschadensspruch zu erhalten. Die nächsten fünf Punkte investieren Sie in Dämonische Umarmung für mehr Leben, verbessern für zwei Punkte Ihren Fluch der Pein und setzen die letzten zwei Punkte in den Verbesserten Gesundheitsstein. Damit haben Sie eine Stufe-70-taugliche Talentpunkteverteilung.

Talentbaum: Gebrechen

Der Gebrechen-Baum unterstützt primär die DoTs des Hexenmeisters. Die meisten Talente steigern den Schaden dieser Sprüche oder verhindern, dass sie von ihrem Ziel frühzeitig entfernt werden. Darüber hinaus beinhaltet dieser Baum auch viele Talente, die Ihre Manaeffizienz noch weiter verbessern, etwa den genialen *Dunklen Pakt* oder den *Verbesserten Aderlass*. Der Gebrechen-Baum ist damit in allen Bereichen des Spieles gut einsetzbar, er eignet sich hervorragend zum Leveln, teilt im PvP mit etwas Unterstützung guten Schaden aus, lässt sich aber auch im PvE-Bereich gut einsetzen, solange man noch nicht über wirklich gute Ausrüstung verfügt. Wer also seinen Hexenmeister gerne vielseitig einsetzt, ist im Gebrechen-Baum genau richtig, wer sich lieber spezialisieren will oder schon sehr gute Ausrüstung besitzt, sollte sich lieber den anderen beiden Talentbäumen zuwenden.

Das sind die Schlüsseltalente

Jeder Hexer, der Verderbnis als Sofortzauber einsetzen möchte, kommt um *Verbesserte Verderbnis* nicht herum. Das Endtalent des Gebrechen-Baums, *Instabiles Gebrechen*, verursacht eine Menge Schaden und schützt Ihre übrigen DoTs davor, von Gegnern entfernt zu werden. *Dunkler Pakt* gibt Ihnen einen wandelnden Manatrank in Form Ihres Pets und versorgt Sie mit fast unendlichem Mana. *Schattenbeherrschung* und *Ansteckung* steigern prozentual den Schaden Ihrer DoTs und sorgen für die nötige Durchschlagskraft in diesem Baum.



GEBRECHEN

Die besonders wichtigen Talente sind rot markiert.

Unterdrückung: Viele Punkte in dieses Talent zu investieren, lohnt höchstens, wenn Sie sehr wenig Zaubertrefferwertung haben. Ansonsten ist das Talent schwach, da es nur auf Gebrechenzauber wirkt und gute Ausrüstung denselben Effekt erzielt. Dementsprechend sind fünf Punkte hier nicht generell zu empfehlen.

Verbesserte Verderbnis: Asolutes Pflichttalent in fast jeder Talentverteilung. Es verwandelt *Verderbnis*, einen der Brot-und-Butter-Zauber jedes Hexers, in einen Sofortzauber. Falls Sie nicht eine auf Schlachtzüge ausgelegte Dämonologie-Zerstörungs-Verteilung spielen, investieren Sie hier fünf Punkte, ohne zu zögern.

Verbesserter Fluch der Schwäche: Finger weg davon! Solange Blizzard hier nicht Hand anlegt, ist das Talent keinen Pfifferling wert! Der *Fluch der Schwäche* eignet sich in seiner momentanen Form höchstens auf Ziele wie Begleiter von Jägern und ist ansonsten ein so schwacher Fluch, dass auch dieses Talent daran nichts ändert.

Verbesserter Seelendieb: Senkt die Bedrohung Ihrer Gebrechen-Sprüche und ist beim Farmen ganz nützlich, weil es Ihnen prozentual einen Teil Ihres Manawerts auffrischt, wenn Sie mit Seelendieb erfolgreich einen Seelensplitter von Ihrem Ziel ziehen. Falls Sie gerne Instanzen besuchen, lohnen sich hier die Punkte.

Verbesserter Aderlass: Generell ein sehr gutes Talent, da es den sowieso schon guten *Aderlass* noch besser macht. Wenn Sie aber über mehr als genug Mana verfügen, sparen Sie die zwei Punkte lieber und holen sich dafür Talente, die Ihnen etwas mehr Durchschlagskraft verschaffen.

Seelenentzug: Fantastisch! Jeder Gebrechen-Effekt auf dem Ziel verbessert Ihren *Blutsauger*! Und das Beste daran: Dies gilt auch für Gebrechen-Effekte anderer Hexer! Mit Ihren eigenen Effekten erreichen Sie aber auch alleine schon mindestens eine Steigerung um 20 Prozent, wenn Sie mit *Instabiles Gebrechen*, *Verderbnis*, *Lebensentzug* und *Fluch der Pein* arbeiten und dazu mindestens einen Punkt in *Umschlingende Schatten* investiert haben.

Verbesserter Fluch der Pein: Die Steigerung des Schadens um nur 10 Prozent ist für zwei Punkte sehr teuer erkauft. Wenn Sie nicht in so gut wie jeder Situation den *Fluch der Pein* benutzen wollen, lassen Sie dieses Talent links liegen.

Teufelskonzentration: Dieses Talent hilft dabei, nicht von jedem bisschen Schaden direkt beim Kanalisieren von *Blutsauger*, *Seelendieb* und *Mana entziehen* unterbrochen zu werden. Es schont Ihre Nerven und investierte Punkte sind hier gut aufgehoben, trotzdem ist es kein absolutes Pflichttalent. Für PvP-Spieler dennoch wichtig, weil sie sonst wenig Chancen haben, wirklich etwas Leben von ihrem Gegner zu klauen.

Fluch verstärken: Sehr gutes Talent für nur einen Punkt. Eine Abklingzeit von nur drei Minuten ist okay für die Schadenssteigerung, die es auf *Fluch der Pein* und *Fluch der Verdammnis* bewirkt. Wer den *Fluch der Erschöpfung* besitzt, macht damit seinen Gegner noch langsamer. Holen Sie sich dieses Talent, wenn Sie mit dem Gebrechen-Baum liebäugeln. Übrigens: Das Aktivieren von *Fluch verstärken* löst keine globale Abklingzeit aus.

Grimmige Reichweite: Da Hexer nicht besonders darauf stehen, im Nahkampf verwundet zu werden, ist es immer hilfreich, möglichst viel Distanz zwischen sich und dem Ziel zu haben. Dieses Talent hilft dabei. Definitiv die Punkte wert.

Einbruch der Nacht: Dieses Talent steigert Ihren Schaden immer wieder in unregelmäßigen Abständen, wenn *Verderbnis* oder auch *Blutsauger* auf Ihrem Ziel wirken und Sie etwas Glück haben. Und wer einmal nach einem normal gezauberten *Schattenblitz* direkt durch dieses Talent einen zweiten sofort abfeuern durfte, weiß, wie viel Spaß hier zwei Punkte bringen.

Machtvolle Verderbnis: Drei Punkte in diesem Talent bewirken, dass Ihre *Verderbnis* abhängig vom Zauberschaden Ihrer Ausrüstung noch besser wird. Für Spieler, die über eher wenig Zauberschaden verfügen, lohnt es sich daher kaum, für Spieler mit viel Zauberschaden ist es aber ein sehr gutes Talent, das jeden Punkt lohnt.

Umschlingende Schatten: Manche Schlachtzugleiter sehen es gerne, wenn ein Hexer hier fünf Punkte investiert. Abgesehen von diesem speziellen Fall sind mehr als ein Punkt in diesem Talent aber definitiv Verschwendung, da die Verringerung des Schadens einfach viel zu klein ist. Ein einzelner Punkt lohnt sich aber, weil der Effekt dieses Talents als Gebrechen-Effekt zählt und damit auf *Seelenentzug* wirkt.

Lebensentzug: Ein zusätzlicher Sofortzauber, der Sie mit Leben versorgt. Macht nicht besonders viel Schaden und wirkt über dreißig Sekunden, dementsprechend lohnt es sich abgesehen vom Leveln selten, diesen Spruch bei Gegnern mit wenig Leben zu benutzen. Holen sollte man ihn sich als Gebrechen-Hexer aber auf jeden Fall.

Fluch der Erschöpfung: In Instanzen eher selten von Nutzen, dafür im PvP sehr praktisch. Verlangsamt das Bewegungstempo Ihres Ziels auf Distanz – und das ohne Abklingzeit. Wer den Punkt entbehren kann, holt sich hier einen nützlichen Spruch für seinen Hexer.

Schattenbeherrschung: Steigert den Schaden aller Ihrer Sprüche, die Schattenschaden verursachen, und auch den Wert an Leben, den Sie sich von Ihren Gegnern holen. Wer viele Punkte in den Gebrechen-Baum investiert, setzt hier fünf Punkte.

Ansteckung: Noch ein Talent, das den Schaden von DoTs erhöht. Außerdem können sie damit schwerer vom Ziel entfernt werden. Sowohl im PvP als auch im PvE also ein gutes Talent und damit wieder jeden Punkt wert. Sie brauchen das Talent sowieso, wenn Sie sich *Instabiles Gebrechen* holen wollen.

Dunkler Pakt: Für nur einen Punkt erhalten Sie einen Spruch, für den die meisten Manaklassen töten würden. Hier gibt es nichts zu überlegen!

Verbessertes Schreckensgeheul: Vor allem im PvP sehr nützlich, aber auch in kleineren Instanzen immer wieder nett. Bis zu fünf Feinde in Ihrem Umkreis fliehen damit auf Knopfdruck vor Ihnen. Wer sowieso schon so tief in den Baum vorgedrungen ist und nicht nur große Schlachtzuginstanzen besucht, ist mit zwei Punkten hier gut beraten.

Verhängnis: Dieses Talent lohnt sich nur, wenn Sie es gezielt für das Spielen in Schlachtzügen wählen. Dann – und nur dann! – sind drei Punkte hier in Ordnung. Alle anderen Hexer lassen die Finger davon.

Instabiles Gebrechen: Noch einen DoT in Ihrem Arsenal erhalten Sie durch einen Punkt in dieses Talent. Der Spruch teilt viel Schaden aus und verhindert, dass gegnerische Spieler versuchen, Ihre Dots zu entfernen. Dieses Talent ist der krönende Abschluss des Gebrechen-Baums.



SELBST IST DER HEXER Eigene Stärkungszauber, wie die Dämonische Rüstung, schützen vor Schaden.

Hexenmeister

Talentbaum: Dämonologie



DÄMONOLOGIE

Der Dämonologie-Baum dreht sich primär um die Begleiter des Hexers. Wer Talente in diesen Baum investiert, steigert sowohl die eigene Überlebensfähigkeit als auch diejenige der Dämonen. Der Schaden, den Sie und Ihre beschworene Hilfe anrichten, kann in diesem Baum ebenfalls signifikant erhöht werden. Punkte in Dämonologie zu investieren, ist primär für PvP-Spieler interessant, weil der Hexenmeister nicht besonders gut fliehen kann und daher darauf angewiesen ist, viel auszuhalten. Aber auch Spieler, die in Schlachtzügen die ganz großen Schadenszahlen sehen wollen, investieren hier einige Punkte, allerdings lohnt es sich dafür nicht, mehr als maximal 21 zu opfern.

Verbesserter Gesundheitsstein: Zwei Punkte in diesem Talent erhöhen den Heilwert des Steinchens um ein akzeptables Maß. Sehr gut im PvP und auch im Schlachtzug gern gesehen!

Verbesserter Wichtel: Dieses Talent war früher sehr beliebt, weil es den *Blutpakt* des Wichtels verbesserte und somit in einer Tank-Gruppe die Spieler mit zusätzlichem Leben versorgt. Inzwischen ist der Wert von *Blutpakt* aber auch mit investierten Talentpunkten zu unwichtig und drei Punkte in diesem Talent lohnen sich nur, wenn Sie exzessiv Gebrauch vom Mana Ihres Wichtels durch *Dunkler Pakt* machen wollen.

Dämonische Umarmung: Ein super Talent für jeden Hexenmeister. Wille brauchen Sie sowieso nicht, dafür umso mehr Ausdauer und genau dafür sorgt dieses Talent. Fünf Punkte sind hier einfach Pflicht.

Verbesserte Lebenslinie: Vielen Hexern ist es ein Rätsel, wieso dieses Talent überhaupt existiert. Lebenslinie heilt zwar Ihr Pet, aber auch mit zwei Punkten geht das noch viel zu langsam, um im Notfall eingreifen zu können.

Verbesserter Leerwandler: Wie für die meisten Talente, die gezielt die Fähigkeiten eines bestimmten Dämons stärken, ist auch dieses die Punkte nicht wert. Mit drei Punkten würde der Schild, den Sie erhalten, wenn Sie *Opferung* benutzen, etwas mehr Schaden absorbieren, aber nicht genug, um die Kosten zu rechtfertigen. Auch zum Tank wird Ihr blauer Freund mit diesem Talent nicht.

Teufelsintelligenz: Erhöht Ihr Mana und das Mana Ihres Begleiters. Alles, was Sie machen, verbraucht Mana und auch Ihre Dämonen sind auf den blauen Balken angewiesen, um ihre Fertigkeiten einsetzen zu können, deshalb sind drei Punkte hier lohnend.

Verbesserter Sukkubus: Hier gilt dasselbe wie für *Verbesserter Leerwandler*, abgesehen von der Tatsache, dass Sie den Sukkubus mit großer Wahrscheinlichkeit noch seltener benutzen. Ignorieren Sie dieses Talent.

Teufelsbeherrschung: Für sich alleine genommen ist das Talent nicht sehr gut, aber wenn Sie dazu noch Punkte in Meister der Beschwörung setzen, können Sie sich alle 15 Minuten für die Hälfte der normalen Manakosten einen Dämonen in 0,5 Sekunden herbeizaubern. Gerade wenn Sie schnell Ihren Begleiter wechseln wollen, ist es schön, *Teufelsbeherrschung* zur Verfügung zu haben. Übrigens: Wie *Fluch verstärken* löst auch *Teufelsbeherrschung* keine globale Abklingzeit aus.

Teufelsausdauer: Noch ein Talent, das Ihnen mehr Ausdauer verschafft und dazu auch die der Dämonen erhöht. Eine schöne Sache für drei Punkte!

Dämonische Ägide: Drei Punkte in diesem Talent sind gut, weil Sie dadurch mit *Teufelsrüstung* zusätzlichen Zauberschaden erhalten. Außerdem bekommen Sie mehr Leben, sowohl von Ihren eigenen Sprüchen wie *Blutsauger* als auch von fremden Heilsprüchen!

Meister der Beschwörung: Zusammen mit *Teufelsbeherrschung* beschwören Sie in 0,5 Sekunden einen neuen Begleiter. Aber auch sonst dauert es mit diesem Talent nur 6 statt 10 Sekunden, um einen Dämonen zu rufen, und kostet außerdem 40 Prozent weniger Mana. Ein gutes Talent für alle Hexer und ein sehr gutes für all diejenigen, die noch tiefer in den Dämonologie-Baum vordringen wollen.

Unheilige Macht: Dieses Talent erhöht den Nahkampfschaden (und nur diesen) Ihrer Begleiter, mit Ausnahme des Feuerblitzes des Wichtels, der auch von diesem Talent profitiert. Nur die Teufelswache freut sich über fünf Punkte in diesem Talent. Dummerweise ist das Talent eine Voraussetzung für Meister der Dämonologie und muss daher die vollen fünf Punkte erhalten, wenn Sie dieses erreichen wollen.

Verbesserter Dämonensklave: Am besten vergessen Sie, dass dieses Talent überhaupt existiert. Es ist bestenfalls als „Schrott" zu bezeichnen.

Dämonische Opferung: Mit diesem Talent können Sie Ihren Dämonen opfern und erhalten dann einen speziellen Stärkungszauber. Insbesondere derjenige, der beim Opfern des Sukkubus eintritt, ist sehr wertvoll, weil er Ihren ganzen Schattenschaden um 15 Prozent erhöht. Für PvE-Spieler, die dazu viele Punkte in Zerstörung investiert haben, ist dieser Effekt von enormer Wichtigkeit. Für alle anderen ist der Punkt hier nur die Voraussetzung für Seelenverbindung.

Meister der Herbeizauberung: Niemand will einen Feuer- oder Zauberstein benutzen, weil es generell viel lohnender ist, sich stattdessen mit einen Zauberstab auszurüsten. Deswegen ist es auch sinnlos, Punkte in dieses Talent zu stecken.

Mananachschub: Punkte in diesem Talent helfen Ihrem Dämonen, nicht plötzlich ohne Mana dazustehen. Drei Punkte sind zu viel des Guten, aber ein Punkt ist in langen Kämpfen sinnvoll. Interessant ist das Talent primär für PvP-Spieler oder für Hexer, welche die Teufelswache im PvE-Bereich ausprobieren möchten.



HELFERLEIN Der Wichtel ist der erste Dämon, der einem Hexer zur Verfügung steht, fristet aber später nur noch ein Schattendasein.

Meister der Dämonologie: Eines der besten Talente im Baum. Wann immer Sie einen Dämonen aktiv haben, gewährt er Ihnen und sich selbst durch dieses Talent einen Bonus. Mit dem Wichtel erzeugen Sie weniger Bedrohung, was bei aggrosensiblen Kämpfen in Instanzen hilfreich ist. Der Leerwandler bewirkt, dass Sie 10 Prozent weniger Schaden durch Nahkampfangriffe erleiden – besonders im Kampf gegen Krieger oder Schurken sehr gut. Der Sukkubus erhöht den ausgeteilten Schaden um 10 Prozent, mit dem Teufelsjäger erhalten Sie 70 Widerstand gegen alle Magieschulen. Der Bonus der Teufelswache ist eine Mischung aus dem Effekt der Sukkubus und dem Effekt des Teufelsjägers. Ihr Schaden erhöht sich um 5 Prozent und Ihre Widerstände gegen alle Magieschulen um 35. Dieses Talent ist jeden einzelnen Punkt wert.

Dämonische Seelenstärke: Dieses Talent ist nur für PvP-Spieler interessant. Die um drei Prozent verringerte Chance, kritisch getroffen zu werden, ist nett, viel wichtiger ist aber, dass Ihr Dämon 15 Prozent weniger Schaden durch Angriffe erleidet. Wer sehr oft in der Arena kämpft, ist mit diesem Talent gut bedient.

Seelenverbindung: Der Auslöser zahlreicher Tränen anderer Klassen in der Vergangenheit und der Grund, warum sich auch heute noch so mancher Gegner an einem Hexenmeister die Zähne ausbeißt. Der Schaden, den Sie erleiden, verringert sich um satte 20 Prozent, solange Ihr Begleiter am Leben ist. Der Effekt kann vorübergehend durch das Verbannen Ihres Dämons entfernt werden und verschwindet ansonsten nur, wenn Sie keinen Begleiter mehr kontrollieren. Außerdem erhöht die aktive Seelenverbindung auch Ihren gesamten Schaden um nochmals 5 Prozent. Für PvP-Spieler ein absolutes Muss, dieses Talent rettet Ihnen den Hintern, wenn sich Ihre Feinde mordlustig auf Sie stürzen.

Dämonisches Wissen: Mit diesem Talent erhöht sich Ihr Zauberschaden abhängig vom Ausdauer- und Intelligenzwert Ihres aktiven Dämons. In Instanzen sollten Sie daher dafür sorgen, dass auch Ihr Begleiter mit Machtwort: Seelenstärke und Arkaner Intellekt versorgt wird. Ein tolles Talent, in welches Sie ohne Zögern drei Punkte packen können.

Dämonische Taktiken: Ein ziemlich umstrittenes Talent. Mit fünf Punkten erhöht sich Ihre Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen, um fünf Prozent, allerdings setzen die wenigsten Dämonologie-Hexer bei ihrer Ausrüstung auf kritische Zaubertrefferwertung. Trotz allem sind fünf Punkte hier nicht schlecht, weil sich in den meisten gängigen Talentverteilungen kaum sinnvolle Alternativen anbieten und ein kritischer Treffer, wenn auch selten, nie verkehrt ist.

Teufelswache beschwören: Nur Hexer, die mindestens 41 Punkte in den Dämonologie-Baum investieren, kommen in den Genuss der Teufelswache: ein schlagkräftiger Geselle, der mächtig austeilen kann und mit Abfangen und Spalten äußerst nützliche Fertigkeiten mitbringt. Hexer mit Teufelswache sind sehr spaßig zu spielen und in vielen Bereichen gut einsetzbar. Ihren großen Auftritt haben sie aber in der 5-gegen-5-Arena, wo Sie sowohl viel aushalten als auch unter heftigstem Feindbeschuss noch gut austeilen können.

Talentbaum: Zerstörung

Der Zerstörungs-Baum verbessert diejenigen Zaubersprüche des Hexenmeisters, die sofort Schaden anrichten und nicht wie die DoTs Schaden über Zeit verursachen. Wer hier viele Punkte investiert, darf sich über sehr hohe Schadenszahlen freuen, bezahlt aber auch viel Mana dafür und lebt bedeutend gefährlicher als Hexer, die sich auf Dämonologie oder Gebrechen spezialisiert haben. Damit eignet sich der Baum für PvP nur beschränkt, für Schlachtfelder taugt er allemal und ist auch angenehm zu spielen, in Arenen sind die Erfolgsaussichten allerdings eher gering. Die meisten Hexer, die sich der Zerstörung zuwenden, tun dies, um mit der entsprechenden Ausrüstung in Schlachtzügen das absolute Schadensmaximum aus ihrem Charakter herauszuholen. Nur sehr wenige Klassen ziehen dann, was Schadensausteilung betrifft, noch mit dem Hexer gleich.

Die besonders wichtigen Talente sind rot markiert.

Für Spezialisten

Der Zerstörungs-Baum ist also eine Sache für Spezialisten. Er deckt eigentlich zurzeit nur den Bereich der High-End-Instanzen ab und ist auf den übrigen Gebieten höchstens zum Spaß einsetzbar. Bevor Sie nicht die entsprechenden Anforderungen bei Ihrer Ausrüstung erfüllt haben, lohnt es sich kaum, großartig Punkte in diesen Baum zu investieren. Wer aber mit seinem Hexer eine Karriere in einer großen und im PvE erfolgreichen Gilde anstrebt, sollte sich mit diesem Baum eingehender auseinandersetzen.

Verbesserter Schattenblitz: Für sich allein ist dieses Talent ganz okay. Nicht besonders gut, aber wirksam, wenn ein *Schattenblitz* kritisch trifft. Seine volle Macht entfaltet es erst im Schlachtzug. Denn der Effekt von *Verbesserter Schattenblitz* gilt für alle, die Schattenschaden austeilen, und damit auch für andere Hexenmeister und Schattenpriester. Bei einer hohen kritischen Trefferwertung und genügend Hexenmeistern entsteht dadurch eine fast dauerhafte Steigerung des Schattenschadens um 20 Prozent.

Katastrophe: Nomen est omen, könnte man sagen. Für fünf Punkte verringert dieses Talent die Manakosten Ihres Schattenblitzes um ganze 21 Mana, was geradezu lachhaft wenig ist. In Ermangelung guter Alternativen kann man in Ausnahmefällen trotzdem Punkte hier verteilen, sollte aber zuerst alle anderen Optionen prüfen.

Dunkle Macht: Ein sehr gutes Talent, senkt es doch die Zauberzeit so wichtiger Sprüche wie *Schattenblitz* oder *Feuerbrand*. Viele Hexenmeister bauen dieses Talent in ihre Punkteverteilung ein, auch wenn sie ansonsten nicht großartig Punkte in Zerstörung stecken. Wer nicht ausschließlich DoTs benutzen will, kommt um dieses Talent fast nicht herum.

Nachwirkung: Eines der ganz schlechten Talente im Arsenal der Hexer. Gewährt Ihnen eine prozentuale Chance, Ihr Ziel benommen zu machen, wodurch es sich vorübergehend etwas langsamer bewegt. Setzen Sie hier unter keinen Umständen einen Punkt.

Verbesserter Feuerblitz: Ihr Wichtel ist keine Kampfmaschine und dieses Talent wird das auch nicht ändern. Außerdem wird der Wichtel angreifbar, wenn er selber angreift, und das möchten Sie nicht. Jeder Punkt in diesem Talent ist Verschwendung pur.

Verbesserte Schmerzenspeitsche: Erstens ist der Sukkubus nur selten eine gute Wahl und zweitens nehmen Sie ihn ganz sicher nicht wegen des Schadens, den er austeilt. Auch hier gibt es keinen Grund, Punkte zu verschwenden.

Verwüstung: Ein gutes Talent, fünf Punkte erhöhen die kritische Trefferwertung um fünf Prozent und ermöglichen es Ihnen, später *Verderben* zu wählen. Wer gerne oft hohe Schadenszahlen sieht, investiert hier.

Schattenbrand: Mit diesem Talent erhalten Hexenmeister einen Sofortzauber, der direkt Schaden verursacht und nicht über Zeit wirkt. Zwar kostet jede Anwendung einen Seelensplitter und noch dazu verfügt der Spruch über eine Abklingzeit von 15 Sekunden, trotzdem ist er ein sehr wertvoller und vielseitig einsetzbarer Zauber, der seinen Punkt wert ist. Auch in Kombination mit vielen Punkten im Gebrechen- oder Dämonologie-Baum kommt dieses Talent gut zur Geltung.

Intensität: Gutes Talent, sowohl im PvP als auch im PvE. Durch Schaden beim Zaubern zurückgeworfen zu werden, nervt einfach und senkt auf lange Sicht gesehen den Gesamtschaden, den Sie im Kampf austeilen. Zusammen mit einem Paladin, der die Konzentrations-Aura aktiviert hat, können Ihre Zerstörungszauber mit diesem Talent nur noch durch Fähigkeiten wie *Tritt* des Schurken unterbrochen werden.

Zerstörerische Nachwirkung: Mit diesem Talent hauen Sie Ihren Gegnern Ihre Zaubersprüche aus noch größerer Entfernung um die Ohren. Außerdem erzeugen Sie nicht ganz so viel Bedrohung und stressen damit Ihren Tank nicht allzu sehr. Wer viel mit Zerstörungszaubern arbeitet, kommt um dieses Talent nicht herum.

Verbesserter sengender Schmerz: Dieses Talent ist nur für PvP zu gebrauchen oder wenn es ein besonderer Boss in einer Instanz erfordert, dass Sie möglichst viel Bedrohung aufbauen, weil *Sengender Schmerz* einen extrem hohen Bedrohungswert erzeugt. Wenn Sie nicht ein spezieller Fan dieses Spruchs sind, verteilen Sie hier keine Punkte.

Feuerschwall: Kein nützliches Talent, weil Sie die davon betroffenen Zauber so gut wie nie benutzen werden. Sparen Sie sich die Punkte für bessere Möglichkeiten.

Verbesserter Feuerbrand: Damit erhöhen Sie den Anfangsschaden Ihres Feuerbrandes. Für PvP ganz recht, im PvE werden Sie den Unterschied aber auch mit fünf Punkten nicht groß spüren. Trotzdem ist es okay, hier Punkte zu verteilen, weil viele andere Talente im Zerstörungs-Baum deutlich weniger sinnvoll sind.

Verderben: Eines der mächtigsten Talente im Zerstörungs-Baum. Bei einem kritischen Zaubertreffer wird mit diesem Talent nicht nur der Grundschaden plus die Hälfte davon angerichtet, sondern der Schaden einfach verdoppelt. Mit einem kritischen Treffer Ihres *Schattenblitzes*, der unkritisch 1.500 Schaden machen würde, richten Sie mit diesem Talent nicht nur 2.250 Schaden an, sondern ganze 3.000. Vergessen Sie nicht, auf Ihre Bedrohung aufzupassen, wenn Sie dieses Talent wählen, bei einigen kritischen Treffern in Folge kann es passieren, dass der Tank mit Ihrer Bedrohung nicht mehr nachkommt!

Netherschutz: Dieses Talent gehört in die Kategorie „Nur für PvP". Lediglich in ganz seltenen Fällen holen Sie sich damit einen Vorteil im PvE-Bereich, aber für den Kampf gegen Schattenpriester, Feuermagier oder andere Hexenmeister ist dieses Talent sehr nützlich und für drei Punkte dürfen Sie sich am Frust dieser Klassen erfreuen.



ZERSTÖRUNG

Glutsturm: Wer viel Freude an Feuersprüchen hat, kann in dieses Talent fünf Punkte investieren. Da Sie damit allerdings nicht besonders effizient sind, lassen die meisten Hexer zu Recht die Finger davon.

Heimzahlen: Mit diesem Talent machen Sie nichts falsch. Es macht Spaß, es ist nützlich, es ist gut. Es erhöht Ihre kritische Trefferwertung und wer auf die blöde Idee kommt, Ihnen nicht durch Zauber schaden zu wollen, kriegt mit hoher Wahrscheinlichkeit einen Schattenblitz als Sofortzauber auf den Pelz gebrannt.

Feuersbrunst: Wieder ein Talent, das für den PvE-Bereich einfach zu ineffizient ist. Ansonsten kriegt man hier aber einen Sofortschadensspruch mit zehn Sekunden Abklingzeit, den man auf Gegner einsetzen kann, die von Feuerbrand betroffen sind. Für Hexenmeister, die zur Bekämpfung ihrer Gegner ganz auf Feuer und den Zerstörungs-Baum setzen, ist dieses Talent Pflicht.

Seele entziehen: Mit diesem Talent erhalten Sie bei *Schattenblitz, Verbrennen, Feuersbrunst, Seelenfeuer* und *Sengender Schmerz* eine Chance, 10 Prozent des angerichteten Schadens in Lebenspunkten zu erhalten. Je mehr Punkte Sie in dieses Talent investieren, desto höher wird die Chance, Leben zu erhalten, der Wert selber lässt sich aber nicht über 10 Prozent steigern. Das Talent ist sowohl im PvP- als auch im PvE-Bereich passabel, aber keine Pflicht.

Schatten und Flamme: Erhöht den Schaden von Schattenblitz und Verbrennen drastisch und ist daher genial. Jeder Punkt hier ist absolut lohnend und für Zerstörungs-Hexer eine absolute Notwendigkeit.

Schattenfurie: Ein sehr schöner Abschluss des Zerstörungs-Baumes ist dieses gute Talent für PvP-Spieler. Alle 20 Sekunden können Sie damit auf Distanz Gegner in einem Umkreis von acht Metern betäuben und richten gleichzeitig Schaden an. Die Zauberzeit beträgt nur 0,5 Sekunden, damit ist der Spruch auch einsetzbar, wenn Ihnen ein Krieger an der Backe klebt.

Hexenmeister

Der Allround- und Support-Hexer

Diese Talentverteilung eignet sich sowohl für den PvE-Bereich als auch für den Ausflug in die Schlachtfelder. Zwar gibt es für diese Bereiche jeweils eine bessere Talentverteilung, aber keine, die so viele Bereiche so gut abdeckt. Nur in der Arena ist sie untauglich. Das Hauptaugenmerk liegt auf dem Gebrechen-Baum, 41 Punkte ermöglichen hier einen hohen Eigenschaden der DoTs und mit *Verhängnis* unterstützen Sie Ihre Mitstreiter. Ein Dorn im Auge ist uns das Fehlen des *Verbesserten Schreckensgeheuls*, wer den Spruch aber trotzdem gerne als Sofortzauber besitzen möchte, kann dies tun und dafür nur drei statt fünf Punkte in *Dämonische Umarmung* investieren.

Darauf sollten Sie bei Ihrer Ausrüstung achten

Da Sie nicht über *Seelenverbindung* verfügen, läuft ein Zusammentreffen mit einem Gegner für Sie sehr schmerzhaft ab. Am besten organisieren Sie sich zwei verschiedene Ausrüstungen, eine für PvP und eine für PvE. Ihre PvP-Ausrüstung sollten Sie nach den Vorgaben für die Teufelswache-Talentverteilung auf Seite 44 zusammenstellen. Im PvE-Bereich sind Sie damit aber nicht erfolgreich. Ausdauer ist hier nicht so wichtig, an erster Stelle steht vielmehr eine Zaubertrefferwertung von im besten Fall 16 Prozent. Damit haben auch Bosse aus Schlachtzug-Instanzen nur eine Chance von 1 Prozent, Ihren Zaubern widerstehen zu können. Daneben ist ein hoher Zauberschaden wichtig. Kritische Zaubertrefferwertung können Sie vernachlässigen, da DoTs nicht kritisch treffen können. Für die Sockel eignen sich folgende Steine: das „Leuchtende Nachtauge" mit Ausdauer und Zauberschaden, der „Runenverzierte Rubin" mit +9 Zauberschaden und der „Verschleierte Edeltopas", welcher Ihre Zaubertrefferwertung um +4 und den Zauberschaden um +5 erhöht. Beim Meta-Sockel schauen Gebrechen-Hexer in die Röhre, am besten ist noch der „Glimmende Himmelsfeuerdiamant" (+14 Zauberschaden und +2% Intelligenz) oder der „Wechselhafte Himmelsfeuerdiamant" (+12 kritische Zaubertrefferwertung und +3% erhöhter Schaden Ihrer kritischen Zaubertreffer). Bei den Verzauberungen setzen Sie ganz auf Schaden: die „Glyphe der Macht" der Sha'tar für Ihren Helm, „Feingefühl" für Ihren Umhang (senkt Ihre Bedrohung), +6 auf alle Werte auf die Brust, +15 Zauberschaden auf die Armschienen, +20 Zauberschaden auf die Handschuhe, den „Runenverzierten Zauberfaden" auf die Hosen und die „Flinkheit des Ebers" auf die Schuhe. Für die Waffe bietet sich die Seelenfrost-Verzauberung an, da mit Ausnahme von *Feuerbrand* all Ihre DoTs sehr viel Schattenschaden verursachen.

So kämpfen Sie

Im PvP versuchen Sie Ihren Gegner möglichst auf Distanz zu halten. Belegen Sie ihn mit DoTs und dem Fluch Ihrer Wahl (*Fluch der Pein* gegen Nahkämpfer, bei Klassen, die zaubern können, bietet sich unter Umständen auch der *Fluch der Sprachen* an; wollen Sie fliehen oder die Distanz zwischen sich und dem Gegner wahren *Fluch der Erschöpfung*) und versuchen Sie, ihn mit *Furcht* am Handeln zu hindern. *Schattenblitz* benutzen Sie nur, wenn er durch *Einbruch der Nacht* sofort einsetzbar ist oder Sie sicher sind, dass Ihr Gegner Sie nicht dabei unterbrechen kann. Ansonsten saugen Sie ihm das Leben mit *Blutsauger* ab. Vorsicht: Da Sie schnell viel Schaden einstecken, ist es wichtig, dass Sie sich möglichst oft mit *Blutsauger* heilen können. Behalten Sie gegnerische Magier, Jäger und Priester im Blick, um nicht unterbrochen zu werden! Im schlimmsten Fall können Sie sich dann acht Sekunden lang nicht mehr heilen. Kämpfen Sie gegen Heiler kann es sein, dass Sie über ausgeteilten Schaden nicht gewinnen. Versuchen Sie in diesem Fall, ihnen das Mana durch *Mana entziehen* zu klauen, um sie zu töten, wenn Sie sich nicht mehr heilen können. Als Dämon empfiehlt sich der Teufelsjäger. Er kann Feinde beim Zaubern mit *Zaubersperre* unterbrechen und entfernt mit *Magie verschlingen* Stärkungszauber oder befreit Sie damit von gegnerischen Zaubern. Außerdem heilt er sich dadurch. Wichtig: Lassen Sie Ihren Teufelsjäger *Magie verschlingen* und *Zaubersperre* nie automatisch benutzen! Beide Fähigkeiten haben eine hohe Abklingzeit und müssen deswegen gezielt eingesetzt werden. Im PvE-Bereich kämpfen Sie auf andere Weise. Beschwören Sie Ihren Wichtel, um sein Mana durch *Dunkler Pakt* zu benutzen, und lassen Sie ihn ansonsten phasenverschoben. Dann gilt es zu lernen, die Lebenspunkte der Monster richtig einzuschätzen. Sie verfügen über ein ganzes Arsenal an DoTs, aber es nützt nichts, wenn Sie all Ihre DoTs auf ein Monster zaubern, das nach zehn Sekunden schon tot ist. Nur wenn Sie sicher sind, dass Ihr Ziel die ersten 30 Sekunden des Kampfes überlebt, können Sie es mit DoTs überhäufen. Eine optimale Reihenfolge gibt es dabei nicht, trotzdem kann man den Schaden optimieren, wenn man einige Punkte beachtet: Wenn Sie nicht den *Fluch der Pein* benutzen, sondern den *Fluch der Elemente* oder den *Fluch der Schatten*, zaubern Sie diesen zuerst, um die Gruppe von Beginn an zu unterstützen. Setzen Sie *Lebensentzug* nur dann ein, wenn Sie Lebenspunkte benötigen. Wenn es um reinen Schaden geht, zaubern Sie lieber einen *Schattenblitz* mehr. Im Allgemeinen benutzen Sie neben einem Fluch *Instabiles Gebrechen*, *Feuerbrand* und *Verderbnis* und feuern dann *Schattenblitze*. *Blutsauger* zu benutzen lohnt sich schadenstechnisch nicht und ist nur dann zu empfehlen, wenn Sie dringend Heilung benötigen. Brechen Sie nie das Zaubern eines *Schattenblitzes* ab, weil einer Ihrer DoTs gleich ausläuft. Jeder DoT tickt in der letzten Sekunde noch einmal und Ihre *Schattenblitze* sind eine so wichtige Schadensquelle, dass ein Abbrechen nur zum sofortigen Erneuern eines DoTs nicht lohnt.

So verteilen Sie Ihre Punkte:



Talentbäume wurden zur besseren Übersicht getrennt

In den Gebrechen-Baum gehören 41 Punkte. Damit erreichen Sie *Instabiles Gebrechen* und *Verhängnis*, Ihr Ticket in Schlachtzuggruppen. Dazu verfügen Sie über mehr Mana, als Sie ausgeben können. Im Dämonologie-Baum holen Sie sich nur für 5 Punkte etwas mehr Leben, die restlichen 15 Punkte wandern in den Zerstörungs-Baum. *Schattenbrand* für etwas Sofortschaden, eine Zauberzeit von 2,5 Sekunden für den *Schattenblitz* und etwas kritische Zaubertrefferwertung helfen, Ihren Schaden generell zu steigern.

So verteilen Sie Ihre Punkte:



Talentbäume wurden zur besseren Übersicht getrennt.

Die optimale Talentpunkteverteilung für den Dämonologie-Hexer beinhaltet 44 Punkte im Dämonologie-Baum, um der Teufelswache die maximale Effektivität zu verleihen. Daneben verteilen Sie 6 Punkte im Gebrechen-Baum, damit Sie über Verderbnis als Sofortzauber verfügen und beim Benutzen von Aderlass schneller an Mana kommen. Die restlichen 11 Punkte kommen in den Zerstörungs-Baum. Dadurch können Sie Schattenbrand benutzen und verkürzen die Zauberzeit Ihres Schattenblitzes auf 2,5 Sekunden.

Der Dämonologie-Hexer

Die folgende Talentpunkteverteilung richtet sich klar an Spieler, die primär PvP betreiben und sich gerne prügeln. In der 5-gegen-5-Arena ist sie eine der besten und beliebtesten Verteilungen überhaupt. Auch in heroischen Instanzen und Karazhan ist sie gut spielbar, bringt aber in einer großen Schlachtzug-Instanz nicht den erforderlichen Schaden und ist dabei auch eher mühsam zu spielen, weil die Teufelswache ständig am Leben erhalten werden muss, damit die Talentverteilung aufgeht. In dieser Variante verteilt der Hexenmeister nur maximal sechs Punkte in den Gebrechen-Baum, um seine *Verderbnis* als Sofortzauber zur Verfügung zu haben, und nur elf Punkte im Zerstörungs-Baum, um den schnellen *Schattenblitz* freizuschalten und zusätzlichen Schaden mit *Schattenbrand* anrichten zu können. Alle anderen Punkte wandern in den Dämonologie-Baum. Eine starke Kombination aus der Teufelswache, *Seelenverbindung* und den Schaden steigernden Talenten wie *Dämonisches Wissen* werden dabei dafür sorgen, dass Sie sehr viel aushalten und mächtig austeilen können.

Darauf sollten Sie bei Ihrer Ausrüstung achten

Da Sie oft auf die Mütze kriegen werden, ist Ausdauer für Sie praktisch unbezahlbar. Holen Sie sich so viel wie möglich davon, um Ihre Gegner zu überleben. Daneben sollten Sie möglichst viel Abhärtungswertung sammeln, ein Wert von 492 ist ideal. Die Chance, dass Sie kritisch getroffen werden, sinkt dadurch drastisch und auch der Schaden, den kritische Treffer anrichten, nimmt ab – ein sehr gutes Attribut für jeden PvP-Spieler. Aber Überleben ist nicht alles, Sie wollen Ihre Gegner schließlich auch besiegen. Eine hohe Anzahl an Zauberschaden ist alles, was Sie dazu brauchen. Zusammen mit den Talenten im Dämonologie-Baum, die Ihren Schaden prozentual steigern, werden alle Ihre Zauber dadurch auch ohne kritische Trefferwertung extrem gefährlich. Außerdem hilft Ihnen ja Ihre Teufelswache. Zuletzt sollten Sie noch darauf achten, dass Sie eine Zaubertrefferwertung von 3 Prozent erreichen. Damit bewirken Sie, dass Ihre Gegner im PvP nur noch eine Chance von 1 Prozent haben, Ihren Zaubern zu widerstehen (diese 1-Prozent-Chance besteht immer, egal wie viel Trefferwertung Sie anhäufen). Richten Sie auch Ihre Sockelsteine nach diesem Schema aus. Besonders nützlich sind die Steine „Beständiger Talasit" (verbessert gleichzeitig Abhärtungswertung und Ausdauer), „Gediegener Stern der Elune" (erhöht Ihre Ausdauer um +12), „Leuchtendes Nachtauge" (erhöht gleichzeitig Zauberschaden und Ausdauer) und als Meta-Stein der „Mächtige Erdsturmdiamant", der Ihnen weitere +18 Ausdauer gewährt und dazu führt, dass Sie der einen oder anderen Betäubung entgehen. Nach dem gleichen Schema verfahren Sie bei den Verzauberungen. Auf den Helm verzaubern Sie sich die „Glyphe der Macht", die es bei den Sha'tar mit Erreichen des respektvollen Rufes gibt. Sie erhöht Zauberschaden und Zaubertrefferwertung. Ihren Umhang rüsten Sie mit zusätzlichen 120 Rüstung aus. Auf die Brust lassen Sie sich +15 Abhärtung verzaubern, die Armschienen werden mit +12 Ausdauer versorgt und auf die Handschuhe holen Sie sich 20 zusätzlichen Zauberschaden. Bei den Hosen haben Sie die Wahl: Wenn Sie das Gefühl haben, Sie halten genug aus, organisieren Sie sich bei einem Schneider mit ehrfürchtigem Seherruf „Runenverzierter Zauberfaden", ansonsten sollten Sie versuchen, bei einem Lederer die „Netherkluftbeinrüstung" herstellen zu lassen, sie gibt Ihnen +40 Ausdauer! Auf den Schuhen ist die Verzauberung „Flinkheit des Ebers" eine zwar teure, aber lohnende Wahl: Sie bewegen sich etwas schneller und überleben länger damit. Bei der Waffe lohnt die normale +40-Zauberschaden-Verzauberung mehr als genug, die Seelenfrost-Verzauberung ist den Aufwand nicht wert, da Sie zu oft auch mit *Feuerbrand* arbeiten, ein Zauber, welcher von dieser Verzauberung nicht profitiert.

So kämpfen Sie

Achten Sie darauf, dass *Seelenverbindung* und *Teufelsrüstung* zu Beginn eines Kampfes immer aktiv sind. Sollte Ihre *Teufelsrüstung* während eines Kampfes verschwinden oder entfernt werden, zaubern Sie sie erneut, wenn Sie die Zeit dazu haben. Versuchen Sie, Ihre Gegner so lange wie möglich auf Distanz zu halten. Das bedeutet, dass Sie mit dem Zaubern beginnen, sobald Sie in Reichweite Ihres Gegners kommen. Lassen Sie die Teufelswache immer im Modus „passiv" und schicken Sie sie nicht direkt auf Ihren Gegner. Warten Sie stattdessen, bis Ihr Gegner beginnt, sich zu wehren oder sich auf Sie zuzubewegen, und benutzen Sie dann *Abfangen* der Teufelswache (lassen Sie die Teufelswache *Abfangen* nie automatisch benutzen, sondern geben Sie immer selbst den Befehl). Sie wird auf Ihren Gegner zurasen und ihn drei Sekunden lang betäuben, was Ihnen Zeit für mindestens einen weiteren *Schattenblitz* oder *Furcht* verschaffen sollte. Danach beharken Sie ihn weiter mit der Wache, Ihrer *Verderbnis*, dem *Fluch der Pein*, sowie *Feuerbrand* und machen immer wieder Gebrauch von *Furcht*, um anschließend einen weiteren *Schattenblitz* zu feuern. Sollte sich Ihr Kontrahent als besonders harter Brocken erweisen, vergessen Sie nicht, dass Sie über *Schattenbrand* verfügen und diesen alle 15 Sekunden benutzen können. Im Optimalfall hat Ihr Gegner schon einiges an Leben verloren und ist mit DoTs belegt, bevor er überhaupt reagieren kann. Ist er endlich fähig zu handeln, bieten Sie ihm mit *Seelenverbindung* die Stirn, während Ihre DoTs, die Teufelswache und gelegentliche Zauber von Ihnen den Rest erledigen. *Todesmantel* und ein Gesundheitsstein bewirken, dass jeder Feind sich richtig anstrengen muss, um Sie zu bezwingen.

Der Schattenschaden-Hexer

Hexenmeister, die den Weg des ultimativen Schadenausteilens bis ganz zu Ende gehen und das Maximum an möglicher Zerstörungskraft aus ihrer Klasse rauskitzeln wollen, erreichen dies mit einer Mischung aus Dämonologie- und Zerstörungstalenten. Dabei verzichten sie auf viele Talente, die ihr Überleben verlängern würden, und konzentrieren sich ganz auf solche, die ihrem *Schattenblitz* noch mehr Durchschlagskraft verschaffen. Diese Art der Punkteverteilung eignet sich einzig und allein für Spieler, die den größten Teil ihrer Zeit in Schlachtzuginstanzen verbringen und sich nicht für PvP interessieren.

Nicht ohne weiteres spielbar

Nur eine sehr gute Grundausrüstung ermöglicht es, diese Art des Hexers gewinnbringend einzusetzen. Wer nicht über 16 Prozent Zaubertrefferwertung verfügt und dazu eine hohe kritische Zaubertrefferwertung vorweisen kann (absolutes Minimum 20 Prozent, wirklich gut wird's um den Wert von 30 Prozent), ist mit einer anderen Verteilung besser beraten. Seien Sie deshalb geduldig und warten Sie, bis Sie die entsprechende Ausrüstung besitzen, bevor Sie Ihren Gegnern mit dieser Punkteverteilung einheizen!

Darauf sollten Sie bei Ihrer Ausrüstung achten

Ohne einen Wert von 16 Prozent Zaubertrefferwertung brauchen Sie andere Werte nicht großartig zu erhöhen. Je öfter Ihr Gegner Ihren Zaubern widersteht, desto stärker sinkt der Schaden, den Sie im Allgemeinen anrichten. 16 Prozent sind ein absolutes Muss und müssen bei jeder Veränderung Ihrer Ausrüstung erhalten bleiben. Daneben wollen Sie sich ja möglichst oft über kritische Zaubertreffer freuen und sollten darauf bei Ihrer Ausrüstung achten. 30 Prozent sind ein Wert, den Sie anstreben sollten. In diesem Wert inbegriffen sind die Talente *Verwüstung* und *Heimzahlen*. Jeder *Schattenblitz*, der kritisch trifft, erhöht den Schaden Ihrer nachfolgenden *Schattenblitze* und ist daher äußerst gern gesehen. Neben diesen beiden Attributen ist ein hoher Wert an Zauberschaden wichtig. Kritische Zaubertreffer sind gut und schön, aber damit sie wirklich verheerend wirken, muss der Grundschaden entsprechend hoch sein. Danach können Sie sich um Ihre Ausdauer und Ihre Intelligenz kümmern. Dies auch deswegen, weil viele Bosse in Schlachtzuginstanzen Schaden am ganzen Schlachtzug verursachen und Sie deswegen nicht immer den Luxus haben, beliebig oft *Aderlass* benutzen zu können. Beim Sockeln gehen Sie so vor: Als Meta-Sockel wird der „Wechselhafte Himmelsfeuerdiamant" (+12 kritische Zaubertrefferwertung und +3% erhöhter Schaden Ihrer kritischen Zaubertreffer) gewählt, er passt hervorragend in Ihre Vorgehensweise. Daneben eignen sich der „Mächtige Edeltopas" (+4 kritische Zaubertrefferwertung und +5 Zauberschaden), der „Verschleierte Edeltopas" (+4 Zaubertrefferwertung und +5 Zauberschaden) und der „Runenverzierte Rubin" (+9 Zauberschaden). Bei den Verzauberungen können Sie sich nach den Verzauberungen für den PvE-Bereich des Gebrechen-Hexers auf Seite 43 richten.

So kämpfen Sie

Achten Sie darauf, dass Sie immer den Stärkungszauber durch das Opfern des Sukkubus auf sich aktiv haben. Sie haben 21 Punkte in den Dämonologie-Baum dafür investiert und der Schaden, den Sie austeilen, sinkt ohne dieses Opfern merklich. Der Kampf läuft für einen Hexer mit dieser Talentverteilung denkbar simpel ab. Zuerst wirken Sie den Fluch, der Ihnen vom Schlachtzugleiter zugeteilt worden ist. Erneuern Sie ihn stets, wenn er ausläuft. Danach benutzen Sie *Feuerbrand*. Faule Naturen können darauf verzichten, wenn Sie diesen Spruch auslassen, sinkt Ihr Gesamtschaden nur unwesentlich. Als dritten Punkt beginnen Sie, *Schattenblitze* zu wirken, bis der Gegner tot ist oder *Feuerbrand* oder Ihr Fluch erneuert werden müssen, um dann sofort wieder *Schattenblitze* zu wirken. Warum sind Sie mit diesen drei Sprüchen so enorm erfolgreich? Der Grund dafür liegt im Zusammenwirken verschiedener Effekte in einem Schlachtzug. Ihr Schattenschaden wird durch den *Fluch der Schatten* um 10 Prozent (13 Prozent, wenn ihn ein Hexer mit drei Punkten in *Verhängnis* gezaubert hat) erhöht. Dazu kommen nochmals 15 Prozent durch das Opfern des Sukkubus, weitere fünf Prozent, wenn ein Schattenpriester über *Elend* verfügt, plus 10 Prozent, wenn sein *Schattenwirken* fünf Mal auf dem Ziel wirkt. Wenn jetzt noch ein *Schattenblitz* eines Hexers den Effekt des Talents *Verbesserter Schattenblitz* auslöst, gibt es erneut 20 Prozent Extraschaden. Die Synergie all dieser Effekte, die im Schlachtzug fast dauerhaft aktiv sind, wirkt auf Ihren *Schattenblitz* und steigert seinen Schaden so enorm, dass es sich nicht lohnt, andere Sprüche zu wirken.



So verteilen Sie Ihre Punkte:



Talentbäume wurden zur besseren Übersicht getrennt

Der Schattenschaden-Hexer kommt ganz ohne Punkte im Gebrechen-Baum aus. Im Dämonologie-Baum werden 21 Punkte gesetzt, um die Sukkubus opfern zu können. Die übrigen 40 Punkte gehören komplett in den Zerstörungs-Baum, wobei darauf geachtet wird, die Talente, die den Feuerschaden steigern, möglichst zu umgehen. Auf jeden Fall dabei sein müssen *Verbesserter Schattenblitz*, *Dunkle Macht*, *Verwüstung*, *Zerstörerische Reichweite*, *Verderben*, *Heimzahlen* sowie *Schatten und Flamme*.

Priester

Stand: Patch 2.4. | **Autor:** Patrick Neel



DER ARENA-TANK Priester sind in der Arena kaum noch zum Heilen da. Vielmehr sind Sie mit Ihren starken Kontroll- und Bannzaubern oft das erste Ziel und müssen daher die meiste Zeit gegnerische Spieler „tanken".

Als Priester bleiben Sie momentan auf wenige Spielweisen festgenagelt. In Gruppen und Schlachtzügen sind Sie entweder als heilende Licht- oder manaspendende Schattengestalt unterwegs. In der Arena hingegen geht der Trend in Richtung Disziplin, seitdem der Baum ein paar Verbesserungen erfahren hat.
Diese Spielweisen unterscheiden sich sehr stark voneinander und machen den Priester sehr unflexibel, wenn er sich einmal für eine Rolle entschieden hat. Auch ist die gewählte Ausrüstung sehr von der Talentspezialisierung abhängig. Wer also spät seine Rolle wechselt, muss sich erst einmal neue Kleidung besorgen.
Doch zunächst zur Spielweise des Priesters: Nachwuchs-Priester werden lange Zeit nur die Schattenseite kennenlernen, da es sich als Schatten-Priester viel schneller Richtung Maximalstufe spielen lässt. Und bis Level 40 kommen Sie auch ohne einen einzigen Punkt im Heilig- oder Disziplin-Baum als alleiniger Heiler der Gruppe zurecht. Und zum Erledigen der unzähligen Quests eignet sich der Schatten-Priester perfekt.
Natürlich können Sie auch den Schatten-Priester erfolgreich in der Arena spielen oder mit einer Heilig-Ausrichtung die Schlachtfelder besuchen. Unsere Beschreibungen der typischen Priester-Talentverteilungen sind keineswegs verbindlich. Aber weit verbreitet.

Die Schattenseite

Auf der Stufe 70 haben Sie dann die Wahl der oben genannten Auslegungen. Bleiben Sie der Schattenkunst erhalten, so wird jede Gruppe Sie zu schätzen wissen. Zwar können Sie vom Schadenspotenzial nicht mehr mit den Top-Leuten mithalten. Dafür versorgen Sie Ihre Gruppenmitglieder mit ausreichend Mana. Wer einmal einen Schatten-Priester in seiner Gruppe hatte, möchte ihn nicht mehr missen. Zusätzlich belegen Sie die Gegner mit einem der besten Schwächungszauber im Spiel: *Elend*. Das steigert den gesamten Schaden der Truppe. Ihre Aufmerksamkeit gilt daher einer Zauber-Rotation, bei der Sie die effektiven Fähigkeiten nahtlos aneinanderreihen. Bedenken Sie, dass Sie mit jedem erfolgreich eingesetzten Mana wiederum kostbares Mana herstellen. Jede Art von Verschwendung (Überlappung der Zauber) oder Versäumnis (keine *Vampirberührung* aktiv) gilt es daher zu vermeiden. Eine genaue Abfolge der wichtigen Zauber sehen Sie in unserer Abbildung unten.

Die Rolle des Sanitäters

Der heilende Priester im Schlachtzug ist einer der variabelsten und effektivsten Heilkünstler – aber nur, wenn man ihn richtig einsetzt. Als Main-Tank-Heiler eignet sich der Priester nicht mehr so gut wie einst, da die *Große Heilung* zu viel Mana verschlingt, um sie pausenlos über Minuten wirken zu können. Das sieht etwas anders aus, wenn viele Heiler auf den Tank wirken und Sie möglichst viele der *Großen Heilungen* rechtzeitig abbrechen können. Dennoch kann man sagen: Diese Art Heilung beherrscht ein Paladin besser.
Als Priester schicken Sie den Krieger mit dem *Gebet der Besserung* ins Rennen, heilen die Nahkampfgruppe mit dem *Kreis der Heilung* und verpassen angeschlagenen Spielern eine *Erneuerung*. Vor allem aber können Priester während des Kampfes, vor allem aber außerhalb der sogenannten Fünf-Sekunden-Regel, sehr viel Mana regenerieren. Priester setzen neben einem hohen Heilungsbonus vor allem auf viel Willenskraft und +MP/5s. Erst diese hohe Regenerationskraft verschafft dem Priester mit seinen teuren Heilzaubern einen langen Atem. In der Schlachtgruppe können Sie daher des Öfteren mal für wenige Sekunden pausieren, sich einen Überblick verschaffen und danach mit getankter Kraft weitermachen. Nichts gegen Paladine, aber wenn ein Paladin erst einmal leer ist, hat er es deutlich schwerer als ein Priester.

Der Priester in der Arena

Die dritte, in letzter Zeit überaus beliebte Variante ist der Disziplin-Priester in der Arena. Dort tritt er zwar auch als Heiler, vor allem aber als Tank und *„Magie-bannen"*-Maschine auf. Was bedeutet das? Nun, in der Arena ist der Priester oft das erste Ziel, vor allem in 2-gegen-2-Gefechten. Dann muss der Priester eine Menge Schaden einstecken, sich per *Machtwort: Schild* schützen und sich mit Heilsprüchen wieder fit machen. Das Talent *Fokussierter Wille* trägt eine Menge dazu bei.

Optimale Fähigkeiten-Rotation des Schatten-Priesters



Der Schatten-Priester beginnt mit der Vampirumarmung, dann folgen die Vampirberührung und Schattenwort: Schmerz. Danach unterscheiden sich die Wege des „normalen" und des „Heavy Rotation"-Schatten-Priesters. Der normale Schatten-Priester (unter 1.000 Schattenschaden) zaubert nun fortwährend das managünstige Gedankenschinden und erneuert immer wieder die auslaufenden DoTs. Der „Heavy Rotation" Schatten-Priester hingegen benutzt auch Gedankenschlag und Schattenwort: Tod, sofern diese beiden Zauber keine Abklingzeit haben. Ab 1.000 Zauberschaden aufwärts wird dies durch die Vampirberührung wieder kompensiert.

dass der Priester lange durchhalten kann. Disziplin-Priester sind auf dieses Talent angewiesen und müssen deshalb so weit in den Baum investieren, so dass für den Heilig-Baum nur noch eine begrenzte Zahl an Talentpunkten übrig bleibt. Und wenn Sie schon so weit investiert haben, nehmen Sie die *Schmerzunterdrückung* gleich mit. Damit stehen Sie auch Phasen durch, in denen zwei gegnerische Spieler ihr ganzes Schadenspotenzial an Ihnen auslassen. So viel zum Thema „Tanken in der Arena". *Magie bannen* ist mindestens genauso wichtig, denn damit werden eine Menge Kontroll-, Schwächungs- und Schadenszauber über Zeit entfernt. Besonders die Kontrollzauber entscheiden in der Arena über Sieg und Niederlage, weshalb der Priester ein derart gefragter 2-gegen-2-Partner ist. Und mit dem 41er Talent *Schmerzunterdrückung* können Sie sich oder Ihrem Partner in Notfallsituationen die Haut retten.

Grundlegendes

Berufe

Als Priester sind Sie gut beraten, den Beruf Schneiderei zu wählen. Sowohl als Schatten- als auch als Heilig-Priester haben Sie später die Möglichkeit, hervorragende Ausrüstungsgegenstände herzustellen. Als zweiter Beruf eignet sich Verzauberungskunst, da Sie viele der selbst hergestellten Stoffklamotten entzaubern können. Zwar ist es später nervig, seine Verzauberungskünste an den Mann bringen zu wollen, für die gewonnenen Materialien finden Sie im Auktionshaus aber fast immer einen Abnehmer.

Attribute

Als Heilig-Priester setzen Sie vor allem auf hohe +Heilungswerte sowie Willenskraft und MP/5s. Willenskraft rentiert sich vor allem dann, wenn Sie die Talente *Meditation*, *Verbesserter Göttlicher Willen* und *Geistige Führung* voll ausgebaut haben.

Als Schattenpriester setzen Sie ausschließlich auf Zauberschaden und -trefferwertung. Damit erhöht sich der Schaden der Zauber über Zeit und somit gleichzeitig das durch die *Vampirberührung* zurückgewonnene Mana.

Wenn Sie im PvP-Spiel aktiv sind, streuen Sie selbstverständlich, vor allem bei Edelsteinen, die Werte Ausdauer und Abhärtung mit ein.

Rassenwahl

Bei den verschiedenen Rassefähigkeiten fällt auf, dass keine einzige für den Heilig-Priester einen deutlichen Vorteil verspricht. Vielmehr achten die meisten Priester auf Fähigkeiten, die im Kampf gegen andere Spieler vorteilhaft sind. Auf Allianz-Seite sticht der Zwerg mit *Züchtigung* und der Selbstheilung namens *Verzweifeltes Gebet* hervor. Außerdem entfernt die *Steingestalt* Gifte und Blutungseffekte, die in der Arena recht häufig vorkommen. Horde-Spieler haben mit dem Troll zwar keine besonders attraktive, dafür aber eine gute Wahl. Der *Berserker-Modus* lässt den *Manabrand* noch schneller wirken, und mit der *Verhexung der Schwäche* haben Sie eine Art Mini-*Tödlicher Stoß* auf Lager.

Die optimale Talentverteilung bis Stufe 70

Sinnvolle Tipps und Tricks zur Spielweise innerhalb der Levelstufen:	Stufe	Die hier beschriebenen Talente sollten Sie auf dem Weg auf Level 70 aussuchen, wenn Sie reibungslos leveln möchten:
Ab Level 10 erhalten Sie den *Gedankenschlag*, mit dem Sie den Kampf eröffnen. *Schattenwort: Schmerz* sollten Sie nicht zu spät einsetzen, sonst verpufft Schadenspotenzial, wenn der Zauber nicht über die volle Zeit wirkt. *Göttliche Pein* benutzen Sie während des Kampfes, der *Gedankenschlag* hat eine vergleichsweise längere Zauberzeit.	10 - 19	**Willensentzug** (Schatten) 5/5; **Schattenfokus** (Schatten) 2/5; **Blackout** (Schatten) 3/5 *Willensentzug* ist eines der effektivsten Solo-Talente. In *Schattenfokus* rechnen sich zwei Punkte, da Ihnen somit die stärkeren Gegner weniger widerstehen. Das *Verbesserte Schattenwort: Schmerz* ist beim Leveln weniger sinnvoll, meist sind die Gegner tot, bevor der Zauber ganz wirken kann.
Endlich bekommen Sie *Gedankenschinden*. Dieser kostet wenig Mana und senkt die Bewegungsgeschwindigkeit der Gegner: Super. Leider sind Sie nicht vor Unterbrechungen geschützt. Schützen Sie sich daher mit einem Schild, dass vor Unterbrechungen schützt. Seien Sie vorsichtig, wenn Sie den *Psychischen Schrei* benutzen, um lästige Gegner loszuwerden. Oft locken Sie damit nur weitere an.	20-29	**Gedankenschinden** (Schatten) 1/1; **Verb. Psychischer Schrei** (Schatten) 2/2; **Blackout** (Schatten) 5/5; **Schattenreichweite** (Schatten) 2/2; **Schattenwirken** (Schatten) 3/5 *Gedankenschinden* ist für jeden Schatten-Priester Pflicht. In Blackout kommen erneut aus Mangel an Alternativen Punkte rein. Jetzt werden weiterhin Talente ausgebaut, um so bald wie möglich an die Schattenform zu gelangen.
Mit der *Vampirumarmung* können Sie nun die Pausen noch weiter verringern, da Sie sich durch den ausgeteilten Schaden gleichzeitig heilen. Zusätzlich steigt langsam Ihr Schadens-Output deutlich, während sich durch *Fokussierte Gedanken* die Manakosten weiter verringern.	30-39	**Vampirumarmung** (Schatten) 1/1; **Fokussierte Gedanken** (Schatten) 3/3; **Schattenwirken** (Schatten) 4/5; **Dunkelheit** (Schatten) 5/5 Die *Vampirumarmung* und *Fokussierte Gedanken* machen das Leveln um einiges bequemer. *Schattenwirken* wird voll ausgebaut, danach unbedingt alle Punkte in *Dunkelheit*.
Die *Schattengestalt*! Nun lasern Sie sich noch einfacher durch die Gegnermengen. Auch der um 15 Prozent geringere erlittene Nahkampfschaden macht sich bemerkbar.	40-49	**Schattengestalt** (Schatten) 1/1; **Stille** (Schatten) 1/1; **Verb. Vampirumarmung** (Schatten) 2/2; **Schattenwirken** (Schatten) 5/5; **Elend** (Schatten) 5/5 Nach der obligatorischen *Schattengestalt* wird das Talent *Schattenmacht* umschifft; dadurch werden Punkte frei, um *Stille*, *Verbesserte Vampirumarmung* und erneut *Schattenwirken* auszuwählen.
Die *Vampirberührung* sollten Sie nicht als Gruppenzauber verstehen, sondern als weiteren Schaden-über-Zeit-Zauber, den Sie gleich zu Beginn wirken. Das Mana, welches Sie dadurch zurückgewinnen, ist gerade beim Questen sehr hilfreich. Wechseln Sie ab Level 51 in den Disziplin-Baum, um schnell an die weiter hilfreichen Talente *Märtyrertum* und *Verbessertes Machtwort: Schild* zu gelangen.	50-59	**Vampirberührung** (Schatten) 1/1; **Unbezwingbarer Wille** (Disziplin) 5/5; **Märtyrertum** (Disziplin) 2/2; **Verb. Machtwort: Seelenstärke** (Disziplin) 2/2 Nach dem 41er-Talent wechseln Sie in den Disziplin-Baum. Die *Zauberstab-Spezialisierung* haben wir hier nicht ausgewählt, sie ist aber beim Leveln, besonders auf den frühen Stufen, eine gute Alternative.
Die letzten elf Punkte, die Sie noch verteilen können, packen Sie in den Disziplin-Baum. Diese Punkte sparen Ihnen Mana und damit Zeit, und genau das ist das Entscheidende beim Leveln.	60-70	**Verb. Machtwort: Schild** (Disziplin) 2/3; **Innerer Fokus** (Disziplin) 1/1; **Meditation** (Disziplin) 3/3; **Mentale Beweglichkeit** (Disziplin) 5/5 *Märtyrertum* ist Gold wert, da nichts lästiger ist als Zauberunterbrechungen. *Innerer Fokus*, *Meditation* und *Mentale Beweglichkeit* entlasten zusätzlich den Manahaushalt.

Priester

Talentbaum: Disziplin

Reine Disziplin-Priester finden sich nur in der Arena. Dort können Sie ihr ganzes Potenzial entfalten. Die Kehrseite: Sie sind in der Gruppe nicht zu gebrauchen. Ihre Heilkraft ist zu gering, die Manakosten zu hoch, die Regenerationskraft zu gering. Daran muss Blizzard mit dem nächsten Add-on etwas ändern.

Die besonders wichtigen Talente sind rot markiert.

Unbezwingbarer Wille: Dieses Talent ist selbstverständlich für PvP-Spieler ein Muss: Eine um 15 Prozent erhöhte Chance, Betäubungs-, Furcht- und Stilleeffekten zu widerstehen kann aber auch im PvE-Spiel sehr nützlich sein, um nicht bei Heilungen unterbrochen zu werden. Da als Alternative nur die schwache Zauberstab-Spezialisierung zur Seite steht, empfehlen wir dieses Talent uneingeschränkt.

Zauberstab-Spezialisierung: Wie schon erwähnt, ein schwaches Talent. Zwar können Sie mit hochwertigen Zauberstäben aus den Schlachtzuginstanzen beachtlichen Schaden anrichten, wenn Ihr Mana zur Neige gegangen ist. Doch sollten Sie eher daran arbeiten, solche Zwangspausen aufgrund von Manaknappheit zu verhindern.

Schweigsame Entschlossenheit: Ein sehr ambivalentes Talent. Die Bedrohungsverringerung durch Heilzauber kommt unvorsichtigen Heilern entgegen. Wer jedoch seine Gruppenmitglieder kennt und einen guten Tank in der Truppe hat, benötigt nicht einen Punkt hier. Der andere Effekt, der 20-prozentige Schutz gegen Bannzauber, ist speziell für Disziplin-Priester in der Arena interessant. Als Priester verfügen Sie über viele Stärkungs- und Effektzauber, mit denen Sie Ihre Mitstreiter versorgen und beschützen.

Verbessertes Machtwort: Seelenstärke: Manche Priester lassen dieses Talent aus, um sich anderen in diesem Zweig zu widmen. Wir halten zwei Punkte hier aber für Pflicht.

Verbessertes Machtwort: Schild: Die Wahl dieses Talents ist nur dann interessant, wenn Sie über enormen Heilungsbonus verfügen, da dieser Wert die Höhe des absorbierten Schadens beeinflusst (der Zauber erfährt einen Bonus von 30 Prozent des Heilungswertes des Spielers). Sprich: Je schlechter Ihre Ausrüstung ist, desto weniger würden wir Ihnen dieses Talent empfehlen. Wenn Sie jedoch vorhaben, das spätere Talent *Reflektierender Schild* auszuwählen, ist das *Verbesserte Machtwort: Schild* ein Pflichttalent.

Märtyrertum: Ebenfalls im PvP-Spiel ein sehr wertvolles Talent. Nach erlittenem kritischem Treffer sind Sie die nächsten sechs Sekunden geschützt gegen den Verlust von Zauberzeit, wenn Sie Schaden erleiden. Insbesondere wenn Sie als Heiler ins Rennen gehen, rettet dieses Talent Leben.

Absolution: Die Manakosten der bannenden Fähigkeiten des Priesters sind relativ hoch. Mit diesem Talent senken Sie die Kosten um 15 Prozent. Es kommt in PvP-Gefechten mehr zur Geltung als in Instanzen. Klare Empfehlung.

Innerer Fokus: Ein Muss, egal welche Ausrichtung oder Spielweise Sie bevorzugen. Mit diesem Talent sparen Sie nicht nur Mana, sondern verlängern die Dauer der Zeit, die Sie außerhalb der Fünf-Sekunden-Regel verbringen. Auch als Rettungsanker in der Arena hilfreich, wenn Ihr ganzes Mana aufgebraucht ist.

Meditation: Prinzipiell lässt sich sagen, dass Sie die Manaregeneration während des Kampfes fast nur als PvE-Spieler benötigen, egal ob Schatten- oder Heilig-Priester. In schnellen Arena-Kämpfen profitieren Sie von diesem Talent kaum. Entscheidender ist, zu verhindern, dass Sie viel Mana durch manaentziehende Fähigkeiten wie Manabrand oder Vampirberührung verlieren.

Verbessertes Inneres Feuer: Mit den immer mächtiger werdenden Nahkampfklassen sowie den ebenfalls fatalen rüstungsignorierenden Fähigkeiten und Verzauberungen wird dieses Talent immer wichtiger. Denn je schwächer Ihre Rüstung zu Beginn ist, desto höher ist der prozentuale Wert, um den die rüstungsignorierende Attacke Ihren Wert senkt.

Mentale Beweglichkeit: Der Priester hat mit der Erneuerung und dem Kreis der Heilung nur zwei Heil-Spontanzauber. Allerdings darf nicht vergessen werden, dass *Magie bannen*, *Machtwort: Schild*, *Machtwort: Seelenstärke*, *Seele der Macht*, *Göttlicher Willen*, *Schattenschutz*, *Krankheit aufheben*, *Heilige Nova*, *Schmerzunterdrückung*, *Schattenwort: Schmerz*, *Schattenwort: Tod*, *Vampirumarmung*, *Stille* und *Schattengestalt* ebenfalls Spontanzauber sind. All diese Zauber kosten mit fünf investierten Punkten zehn Prozent weniger Mana. Unser Tipp: Auf jeden Fall alle Punkte rein!

Verbesserter Manabrand: Für die Arena Pflicht, um den gegnerischen Heiler unter Druck zu setzen. Gekoppelt mit *Seele der Macht*, ist das Mana des Gegenübers schneller weg als er „Manabrand" sagen kann. Im PvE-Bereich zu 100 Prozent nutzlos.

Mentale Stärke: Allein schon, weil dieses Talent Voraussetzung für *Seele der Macht* ist, gehören hier alle fünf Punkte rein. Der erhöhte Mana-Pool macht sich auch in der Arena bemerkbar. Dort sind die Priester vor allem das Ziel manaentziehender Fähigkeiten. Mit *Mentaler Stärke* halten Sie einfach länger durch.

Göttlicher Willen: Dieses Talent ist fast so umstritten wie die Endlagerung von Atommüll, und in den offiziellen Foren finden sich zahllose Diskussionen, ob Heilig-Priester den *Kreis der Heilung* (Talentverteilung: 20/41/00) oder den *Göttlichen Willen* (21/40/00) auswählen sollen. Eine eindeutige Antwort darauf wird es auch in 20 Jahren nicht geben. Als Heilig-Priester machen Sie die Wahl dieses Talentes davon abhängig, ob Ihnen der *Kreis der Heilung* als zusätzlicher Zauber schmeckt. Disziplin-Priester nehmen das Talent beiläufig mit. Schatten-Priester hingegen haben so tief im Disziplin-Baum nichts verloren.

Verbesserter göttlicher Willen: Für nur zwei zusätzliche Punkte wird der Schaden und die Heilung des gebufften Spielers um 20 Prozent seines eigenen Willenskraftbetrages erhöht. Im Schlachtzug summiert sich dieser Effekt deutlich, so dass mindestens einer der Priester dieses Talent gekauft haben sollte. Für PvP-Zwecke ist es hingegen unbedeutend.

Fokussierte Macht: PvP-Spieler nehmen dieses Talent einzig wegen der verkürzten Zauberzeit von Massenbannung mit. Damit können Sie den Eisblock des Magiers oder die „Blase" des Paladins schnell entfernen. Was sich Blizzard hingegen bei der erhöhten Trefferchance von *Massenbannung*, *Gedankenschlag* und *Göttliche Pein* gedacht hat, wird wohl für immer im Dunkeln bleiben.

Macht des Willens: Ein um fünf Prozent erhöhter Zauberschaden und eine um ebenfalls fünf Prozent erhöhte Chance auf kritische Treffer. Klingt gut, ist aber unnütz, weil dieses Talent zu tief im Baum sitzt. Schatten-Priester kommen an dieses Talent nicht heran (weil kein Schatten-Priester der Welt weniger als 41 Punkte im Schatten-Baum investiert!), und offensiv spielende Disziplin-Priester kann man mit der Lupe suchen.

Fokussierter Wille: Das erst kürzlich eingeführte Talent hilft dem PvP-Priester ganz enorm beim Überleben. Blizzard hat hier eine sehr gute Balance gefunden und dem Priester ein richtig gutes Talent spendiert. Als ambitionierter PvP-Spieler müssen Sie hier zugreifen.

Seele der Macht: Als dieses Talent geändert wurde (von erhöhtem Zauberschaden und Heilung zu verringerter Zauberzeit) ging ein Aufschrei durch die Foren. Mittlerweile weiß der gewiefte Priester den Nutzen der Veränderung zu schätzen und brennt dem Gegner mit der Kombination aus *Manabrand* und *Seele der Macht* das Mana in Sekundenschnelle weg.



DISZIPLIN

Reflektierender Schild: Der Schild des Priesters wird oft schlechter gemacht als er ist. Sicherlich hält er keine 4.000 Schadenspunkte oder mehr ab, aber man darf die Vorteile nicht außer Acht lassen. Da wäre zum einen die Befreiung von der Zauberunterbrechung, wenn das Ziel mit dem Schild geschützt ist. Außerdem unterliegt der Schild nicht den heilungsreduzierenden Effekten der Gegner (*Tödlicher Stoß*, *Wundgift*, *Gezielter Schuss*). Sprich: Ist Ihr Kollege mit einem solchen Effekt belegt, kann ein *Machtwort: Schild* effektiver und manaschonender sein als ein Heilspruch, der nur zu 50 Prozent wirkt. Der reflektierende Effekt erzeugt nun zusätzlich Schaden, ohne dass man selbst dafür eine globale Abklingzeit in Kauf nehmen muss. Und der lästige Nebeneffekt, dass der Schild manchen Kontrollzauber gebrochen hat, wurde auch entfernt. Probieren Sie dieses Talent doch einfach mal für ein paar Arena-Spiele aus.

Erleuchtung: Hier wird dem Priester ein wenig von dem wiedergegeben, worauf er in den anderen Bäumen verzichten muss: Mehr Ausdauer, mehr Willenskraft, mehr Intelligenz. PvP-Spieler greifen schon allein wegen der erhöhten Intelligenz und Ausdauer zu. Für reine PvE-Spieler reicht selbst dieses Talent nicht aus, um die fehlende Heilleistung aus dem Heilig-Baum zu kompensieren. Schade.

Schmerzunterdrückung: Hier findet der PvP-Priester seinen Rettungsanker in brenzligen Situationen. Alle zwei Minuten kann sämtlicher eingehender Schaden für acht Sekunden um 40 Prozent verringert werden. Drastisch erhöht hingegen wird der Widerstand gegen Banneffekte: sehr hilfreich gegen magiebannende Priester oder reinigende Schamanen. Fragwürdig hingegen ist der bedrohungsreduzierende Effekt. Gedacht war dies sicherlich für Situationen, in denen ein Boss oder Trashmob auf eine Schadensklasse umschwenkt. Doch leider ist der Disziplin-Priester im Schlachtzug so nützlich wie Shampoo bei einem Glatzköpfigen. Daher werden Sie den schönen Leuchteffekt des Zaubers in PvE-Situationen so gut wie nie zu Gesicht bekommen.

Talentbaum: Heilig



HEILIG

Heilig-Priester sind nach wie vor beliebt, sowohl in der Gruppe als auch im Schlachtzug. Und damalige Hybrid-Ausrichtungen aus Disziplin und Heilig sind nicht mehr ganz so gefragt. Der *Kreis der Heilung* hat mit steigender Qualität der Ausrüstung endlich die Anerkennung verdient, die anfangs zu erahnen war. Besonders in den schweren Schlachtzuginstanzen sind Priester mit dem *Kreis der Heilung* nicht mehr wegzudenken. Wollen Sie darüber hinaus noch etwas PvP betreiben, nehmen Sie einfach das Talent *Gesegnete Abhärtung* mit. Damit sind Sie zwar nicht so robust wie ein Disziplin-Priester, dafür aber flexibler.

Heilfokus: Dieses Talent ist eigentlich für jeden Disziplin- oder Heilig-Priester Pflicht. Nichts ist verheerender als eine Unterbrechung bei einem Heilzauber. Bedenken Sie aber, dass dieses Talent keinen erhöhten Schutz vor Zauberunterbrechungen durch Fähigkeiten wie *Tritt* oder *Zuschlagen* bedeutet. Es wird lediglich die Chance auf Verlust von Zauberzeit beim Erleiden von Schaden um 70 Prozent verringert.

Verbesserte Erneuerung: Erst dieses Talent macht den Heilzauber über Zeit so effektiv. Als präventiver Zauber schützt er sowohl die Kollegen in der Arena als auch den Tank an der Front.

Macht des Glaubens: Priester verfügen generell über eine sehr geringe Chance auf kritische Heilzauber. Sie liegt, je nach Ausrüstung, zwischen zehn und 15 Prozent. Eine Erhöhung von fünf Prozent ist daher ein sehr großzügiger Bonus, aber manche Priester verschmähen das Talent, weil sie bereits *Heilfokus* und *Verbesserte Erneuerung* ausgewählt haben. Planen Sie jedoch, später das Talent *Inspiration* auszuwählen, ist *Macht des Glaubens* Ehrensache.

Zauberschutz: Ein Talent, das in den letzten Monaten immer mehr an Bedeutung gewonnen hat, da die Schadenszahlen der zaubernden Gegner stetig größer geworden sind. Somit ist ein Zehntel Schadensminimierung durch Zauber bereits eine große Hilfe, vornehmlich in PvP-Gefechten. Müssen Sie allerdings streng mit Talentpunkten haushalten, greifen Sie lieber zu *Göttlicher Furor*.

Göttlicher Furor: Vier Zauber werden um 0,5 Sekunden verkürzt. Drei davon können Ihnen schnuppe sein (es sei denn, Sie spielen tatsächlich als Nicht-Schatten-Priester offensiv und nutzen *Göttliche Pein* als Hauptangriff). Heilig-Priester wählen dieses Talent einzig und allein aufgrund der verkürzten Zauberzeit für die *Große Heilung* aus. Und selbst dafür sollte es Ihnen fünf Punkte wert sein.

Heilige Nova: Das erste der vielen Schlüsseltalente in diesem Baum, die nur sehr begrenzt einsetzbar sind (mit Schlüsseltalenten sind hier die x1-Schritte gemeint, also das 11er-, 21er, 31er- und das 41er-Talent. Was kann man Sinnvolles mit der *Heiligen Nova* anstellen? Sie können gegnerische Schurken aufdecken, bevor Sie angegriffen werden (nur muss man dazu leider wissen, dass man angegriffen wird, was durch die Unsichtbarkeit der Schurken erschwert wird), und Sie können die nervigen Biester der Schlangenfalle des Jägers wegbomben. Das war es aber auch schon. Also, wenn Sie einen Punkt übrig haben, rein damit, warum nicht. Ansonsten investieren Sie lieber in Punkte, die Ihnen wirklich etwas bringen.

Gesegnete Erholung: Dieses Talent ist für den PvP-Priester nicht schlecht, hat aber einen entscheidenden Nachteil: Jedes Auslösen nach der vorherigen Aktivierung überschreibt die erste. Im Klartext: Wenn Sie ein Krieger für gemeine 4.000 Schaden kritisch trifft, beträgt der Heilungsbetrag satte 1.000. Sollte aber wenige Momente nach dem Schlag des Kriegers ein Schurke einen kritischen Treffer mit der Nebenhand landen, der nur 200 Schadenspunkte betrifft, wird der Heilwert überschrieben und Sie erhalten nur die Haftung von 50 Punkten. Das ist nicht gut gelöst von Blizzard, strafen Sie den Hersteller des Spiels daher mit völliger Umgehung des Talents.

Inspiration: Für einen Heiler im Schlachtzug sehr interessant, vor allem, wenn Sie den Main-Tank heilen. Eine Erhöhung der Rüstung um 25 Prozent ist in Anbetracht der immer besser werdenden Ausrüstung der Plattenträger oder Bär-Druiden ein gewaltiger Wert. Auch toll: Wenn Sie den Kreis der Heilung benutzen, kann dieser Effekt ebenfalls ausgelöst werden, so dass Sie die Rüstung mehrerer Mitspieler mit nur ein, zwei Knopfdrücken erhöhen.

Heilige Reichweite: Als Heiler ist dieses Talent dann interessant, wenn Sie den Kreis der Heilung benutzen und oft die Nahkämpfer heilen, die am Boss stehen. Und natürlich greifen auch *Göttliche-Pein-Priester* zu, um aus sicherer Entfernung heiligen Schaden anzurichten.

Verbesserte Heilung: Für reine Heilig-Priester absolute Pflicht. Die *Große Heilung* werden Sie in Gruppen und Schlachtzügen oft benutzen, daher ist eine Ersparnis von 15 Prozent immens.

Sengendes Licht: Nur für offensive Heilig-Priester interessant. Als Priester können Sie tatsächlich mit einer Talentkombination von *Macht des Willens*, *Sengendes Licht*, *Geistige Führung* und *Woge des Lichts* sowie entsprechender Ausrüstung ein ernstzunehmender Gegner im PvP-Spiel sein, der mit dem Zauber *Göttliche Pein* sehr schnell hintereinander zaubern kann. Leider ist diese Spielweise sehr manaintensiv und wird deshalb nur von geduldigen und experimentierfreudigen Spielern genutzt.

Heilende Gebete: Mit diesem Talent werten Sie vor allem das Gebet der Besserung auf. Der eh schon effektive Zauber kostet so nun 20 Prozent weniger Mana. In der Arena ist dieser Heilzauber Gold wert. Auch als Selbstschutz, wenn Ihr *Machtwort: Schild* noch Abklingzeit hat, ist dieser Zauber gut geeignet.

Geist der Erlösung: Allein schon aufgrund der fünfprozentigen Erhöhung der Willenskraft ein Pflichttalent. Auch in der Arena versorgen Sie so Ihre Kameraden unbehelligt mit Heilsprüchen, sofern diese in Reichweite sind. Da Sie als Priester leider oft im Fokus der Gegner stehen, kommen Sie auch oft zum Einsatz dieser Fähigkeit.

Geistige Führung: Da Sie als Priester gut damit fahren, viel Willenskraft anzuhäufen, kommt Ihnen dieses Talent sehr entgegen. Besonders auf den hochwertigen Ausrüstungsgegenständen befindet sich viel Willenskraft, so dass Sie sehr von diesem Talent profitieren.

Woge des Lichts: Für Göttliche-Pein-Priester das Sahnehäubchen auf dem Schadens-Output. Wird dieser Effekt bei einem kritischen Treffer ausgelöst, kommt auf Knopfdruck einer weiterer Göttlicher-Pein-Zauber, der keine Zauberzeit hat und kein Mana kostet. In Situationen, wo es auf viel Schaden in kurzer Zeit ankommt, setzen Sie Ihrem Gegner gehörig zu. Auch darf man nicht vergessen, dass dadurch der strapazierte Manahaushalt des Priester minimal entlastet wird.

Spirituelle Heilung: Pro Punkt erhalten Sie hier zwei Prozent erhöhte Heilleistung. Hier braucht man gar nicht lange nachdenken: Zugreifen.

Heilige Konzentration: Ein sehr gutes Talent, das sich dem unerfahrenen Priester erst im Gebrauch erschließt. Der Freizauberzustand senkt die Manakosten auf Dauer deutlich und verlängert die Zeiten, in denen Sie sich außerhalb der Fünf-Sekunden-Regel befinden. Dann können Sie mit hundertprozentiger Wirkung Mana durch Willenskraft regenerieren.

Brunnen des Lichts: Dieses Talent wird verachtet, belächelt und umschifft. Dabei verspricht es, zumindest auf dem Papier, nur Gutes: Der Brunnen lässt sich schnell herbeizaubern, kostet vergleichsweise wenig Mana und heilt mit seinen fünf Aufladungen pro Klick den betroffenen Spieler um bis zu 3.000 Schadenspunkte. Doch die größte Hürde ist nach wie vor der Praxisnutzen dieser Fähigkeit; er liegt nämlich bei nahezu Null. Problem: Bei erlittenem Schaden bricht der Heileffekt des Brunnens ab. Noch komplizierter scheint für manchen Spieler die Tatsache zu sein, dass man sich aktiv selbst heilen muss, indem man den Brunnen anklickt. Viele Schadensklassen sind das nicht gewohnt. Und manch einer sieht den Brunnen das erste Mal und klickt ihn mindestens fünfmal hintereinander an, weil der Effekt doch so schön ist. Der Brunnen des Lichts wird also eher durch die Unfähigkeit Ihrer Mitspieler, ihn richtig einzusetzen, eingeschränkt. Wenn man dann noch bedenkt, wie wenig Situationen es gibt, in denen die Mitspieler tatsächlich die Zeit haben, sich selbst per Klick zu heilen, kommt man zu dem Ergebnis, dass dieses Talent immer noch einer Überarbeitung bedarf.

Gesegnete Abhärtung: Für viele PvP-Priester war dieses Talent lange Zeit Pflicht, wenn man auf den Schlachtfeldern oder in der Arena bestehen wollte. Dafür musste man leider sehr tief in den Talentbaum vordringen, was nicht jedem geschmeckt hat. Mittlerweile gibt es das Talent *Fokussierter Wille* im Disziplin-Baum, weshalb *Gesegnete Abhärtung* fast vollends an Attraktivität verloren hat.

Machtvolle Heilung: Eine Extraportion Heilungsbonus auf zwei Ihrer wichtigsten Heilsprüche. Gekauft. Schade nur, dass die Große Heilung selbst mit diesem Talent immer noch sehr manaintensiv bleibt und an manche Spitzenwerte eines Paladins nicht heranreicht.

Kreis der Heilung: Ein sehr effektiver Heilzauber, der erst mit hohen Heilungsboni und im High-End-Inhalt von WoW, sprich im Schwarzen Tempel, in Hyjal oder auf dem Sonnenbrunnen-Plateau so richtig glänzen kann. Das Problem bei diesem Zauber ist einfach der geringe Heilwert, wenn man nur ein einzelnes Ziel betrachtet. Oft heilt man damit Spieler, die noch 100 Prozent Gesundheit haben.

Talentbaum: Schatten

Der Schatten-Baum des Priesters hat sich vom gefürchteten PvP- zum grandiosen PvE-Baum gemausert. Und er bleibt auch die erste Wahl, um zur Maximalstufe zu gelangen. Der Sprung von Azeroth in die Scherbenwelt macht sich durch den erhöhten Zauberschaden so deutlich bemerkbar, dass Sie Ihre Gegner ab Level 40, wenn Sie die Schattengestalt erlangen, zum Frühstück verschlingen.

Auf Stufe 70 besetzen Sie dann einen unentbehrlichen Platz in der Schlachtgruppe, können aber zunehmend nicht mehr mithalten, was den Schadens-Output angeht. Das wird sich vielleicht ändern, wenn in ein paar Wochen Schatten-Priester mit sehr viel Zaubertempo-Gegenständen vom Sonnenbrunnen-Plateau herumlaufen. Noch ist schwer abzuschätzen, wie sich dieser Wert auf den Schatten-Priester auswirkt.

Ihre unterstützende Rolle jedenfalls erledigen Sie mit Bravour: Sie versorgen Ihre Gruppe mit einer Menge Mana, weshalb der Schlachtgruppenleiter eine kluge Gruppenzusammenstellung wählen sollte. *Schattenwirken* und *Elend* belegen den Boss mit Schwächungszauber, die allen Zauberern, vor allem aber Hexenmeistern, entgegenkommen.

Im PvP-Spiel hat es der Schatten-Priester momentan am schwersten. Sein Schadenspotenzial ist jedenfalls hoch genug, nur sind die defensiven Möglichkeiten leider relativ eingeschränkt. Das *Machtwort: Schild* hält ohne Heilungsbonus nicht viel Schaden ab und der *Psychische Schrei* kann von den meisten Klassen gekontert werden. Wenn dann die Nahkämpfer an Ihnen kleben, können Sie leider nicht mehr viel ausrichten. Aber für solche Fälle haben Sie hoffentlich kompetente Helfer zur Seite.

Schade beim Schatten-Priester ist es, dass er sich kaum in Hybrid-Ausrichtungen spielen lässt. Entweder investieren Sie hier mindestens 41 Punkte oder keinen.



SCHATTEN

Die besonders wichtigen Talente sind rot markiert.

Willensentzug: Dieses Talent erspart Ihnen auf dem Weg zur Maximalstufe eine Menge Zeit, da Sie nicht so sehr auf Pausen angewiesen sind, in denen Sie Ihr Mana auffüllen. Da Sie beim Leveln sowie immer den *Todesstoß* liefern, wird *Willensentzug* bei fünf investierten Punkten immer ausgelöst. Ab Level 70 ist das Talent dann wiederum uninteressant, es sei denn, Sie sind weiterhin ausschließlich solo unterwegs.

Blackout: Sowohl der ambitionierte PvP- als auch der Schlachtzug-Priester stecken hier die Punkte rein. Grund: *Willensentzug* ist ausschließlich für das Solo-Spiel sinnvoll.

Schattenaffinität: Für Gruppenspieler ein Muss. Mit steigender Ausrüstung wächst auch das Ausmaß an Bedrohung, das durch die Schattenzauber erzeugt wird. Ein Schlachtzug-Schatten-Priester muss hier alle drei Punkte reinstecken, er hat keine andere Wahl.

Verbessertes Schattenwort: Schmerz: Ebenfalls ein Muss, wie viele Talente in diesem Baum. Durch die verlängerte Wirkungszeit tickt Ihr wichtigster Zauber über Zeit zweimal mehr. Auf lange Sicht ist das ein Riesengewinn, den Sie sich nicht entgehen lassen sollten.

Schattenfokus: Ein Talent, das Sie komplett von Ihrer vorhandenen Zaubertrefferchance abhängig machen. Sie benötigen als Schatten-Priester 16 Prozent Trefferchance, um die versemmelten Zauber gegen Raid-Bosse zu minimieren. Haben Sie durch Ihre Ausrüstung sechs Prozent Trefferchance, sollten Sie alle fünf Punkte opfern. Je besser Ihre Kleidung wird, desto weniger Punkte müssen hier rein.

Verbesserter psychischer Schrei: Im PvE-Spiel nutzlos, als PvP-Priester kommen Sie nicht drum herum, da Sie an das unentbehrliche Talent *Stille* gelangen wollen.

Verbesserter Gedankenschlag: Hier wird's kompliziert, denn ob Sie hier Punkte reinstecken, hängt davon ab, ob Sie den Gedankenschlag in eine Zauber-Rotation mit einbinden. Das ist ab 1.000 Schattenschaden sinnvoll, da sich dann der Manaeinsatz dieses Zaubers lohnt. Unser Tipp: Investieren Sie hier drei Punkte und versuchen Sie beim nächsten Boss-Kampf den *Gedankenschlag* immer zwischen die anderen Zauber einzubinden.

Gedankenschinden: Der wichtigste Zauber, den Sie als Schatten-Priester haben. Dabei ist noch nicht mal die Bewegungstempoverringerung interessant. Das Entscheidende sind die sehr geringen Manakosten. Damit sind Sie im Schlachtzug ein lang anhaltender Manaspender (selbstverständlich in Kombination mit der *Vampirberührung*). Getrübt wird der Zauber nur durch die geringe Reichweite und die Unmöglichkeit, Zauberunterbrechungen beim Kanalisieren zu verhindern.

Verbessertes Verblassen: Dieses Talent ist legendär für seinen nicht vorhandenen Nutzen. Es bringt Ihnen rein gar nichts. Punkt. Wer sich im PvE-Bereich auf eine verkürzte Abklingzeit von *Verblassen* verlassen muss, sollte sich andere Mitspieler suchen, die mit Kontrollzaubern und Aggro umgehen können.

Schattenreichweite: Überaus wichtig. In allen Spielsituationen ist es entscheidend, den größtmöglichen Abstand zum Feind einzuhalten.

Schattenwirken: Das erste Talent im Baum, welches den Schatten-Priester als Supporter für andere Klassen auszeichnet. Hier sind es die Hexenmeister, die von dem Schwächungszauber profitieren. Daher gilt: Pflicht. Es reicht allerdings, wenn Sie hier vier Punkte reinstecken. Der Effekt hält 15 Sekunden und wird bei jedem Auslösen neu aufgefrischt. 15 Sekunden sollten also ausreichen, um bei einer achtzigprozentigen Chance Schattenwirken erneut auszulösen.

Stille: Für Gruppenspieler ist dieser Zauber manchmal nützlich, um zaubernde Gegner zur Gruppe zu holen. Der wahre Nutzen liegt aber in der Auseinandersetzung mit anderen Spielern.

Vampirumarmung: Die Idee hinter diesem Zauber ist prima: Sie versorgen sich und Ihre Gruppenmitglieder mit einem kleinen Bisschen Heilung, sobald Sie Schaden anrichten. Blöd nur, dass das gleichzeitig eine Menge Bedrohung erzeugt und daher nicht raid-tauglich ist. Wir raten Ihnen aber zum gezielten Einsatz desselben. Weglassen können Sie das Talent nicht, da ansonsten *Schattengestalt* und *Vampirberührung* nicht mehr erreichbar wären.

Verbesserte Vampirumarmung: Wenn Sie das Talent manchmal verwenden, können Sie den Heileffekt mit nur zwei Punkten deutlich steigern. Da es aber zu viele unentbehrliche Talente in diesem Baum gibt, ist dieses Talent keine Empfehlung wert.

Fokussierte Gedanken: Überaus wichtiges Talent. Ohne Mana machen Sie nicht nur keinen Schaden. Sie können auch Ihre Rolle als Supporter nicht ausüben, was die ganze Gruppe (*Vampirberührung*) und sogar teilweise (*Elend*) den ganzen Schlachtzug betrifft.

Abhärtende Schatten: Viele Talentbäume haben mindestens ein Talent bekommen, mit welchem man eingehenden Schaden minimiert. Dieses hier gehört leider zur schlechteren Sorte. Finger weg.

Dunkelheit: Die Wichtigkeit dieses Talent versteht sich von selbst. Der Schattenschaden des Priesters kann gar nicht hoch genug sein.

Schattengestalt: Wer sich Schatten-Priester schimpft, kämpft in der Schattengestalt. Die sieht nicht nur cool aus, sondern erhöht den ausgeteilten Schattenschaden um 15 Prozent und vermindert den Ihnen zugefügten Nahkampfschaden um den gleichen Betrag. Letzterer Effekt ist gut für Gefechte gegen andere Spieler.

Schattenmacht: Ein Talent, das man liebt und hasst. Nichts ist schöner, als wenn ein Gedankenschlag, der in nur 1,5 Sekunden gezaubert ist, kritisch trifft. Und nichts ist ärgerlicher als ein *Schattenwort: Tod*, welches zwar kritisch viel Schaden anrichtet, aber den Priester um denselben Betrag trifft.

Elend: Eines der besten Support-Talente im ganzen Spiel. Stellen Sie sich einfach vor, dass bei einem Schlachtzug von 25 Spielern durchschnittlich acht bis elf offensive Zauberklassen zugegen sind. Wenn jeder einzelne Spieler nun fünf Prozent mehr Schaden austeilt, so summiert sich das gewaltig. Hier müssen alle Punkte rein, ohne Wenn und Aber. Das Talent ist so gut, dass es sogar ratsam sein kann, dem Schatten-Priester bei jedem Boss-Kampf einen Seelenstein zu geben, damit er im Falle des Todes erneut aufstehen und diesen Schwächungszauber auf dem Boss weiter aufrechterhalten kann.

Vampirberührung: Dieses eine hervorragende Talent hat aus dem Schatten-Priester, der vor dem Add-on The Burning Crusade gar nicht raid-dienlich war und sich auf den Schlachtfeldern austobte, eine der besten PvE-Klassen des Spiels gemacht. Mit dem manawiederherstellenden Effekt dieser Fähigkeit ist der Schatten-Priester aus ambitionierten Schlachtgruppen nicht mehr wegzudenken. Bevor Sie Ihre anderen Zauber sprechen lassen, sollte die Vampirberührung immer schon aktiv sein, so verschenken Sie am wenigsten Mana, das Sie wiederum brauchen, um der Gruppe mehr Mana zu bescheren. Spitzentalent.

Der Disziplin-Priester

Die Disziplin-Spezialisierung eignet sich im Grunde nur für den PvP-orientierten Spieler. Schließlich erhalten Sie ab der zweiten Hälfte des Talentbaumes kein einziges echtes Heiler-Talent mehr. Gleichzeitig geben Sie mit einer Punktevergabe tief im Disziplinbaum auch noch die wertvollsten Heilig-Talente auf, worunter Ihre Heilleistung am meisten leidet. Im Gegenzug stehen Ihnen die heutzutage unverzichtbaren PvP-Talente *Fokussierter Wille* und *Schmerzunterdrückung* zur Verfügung. Beide Talente verdoppeln nahezu Ihre Überlebenschancen im Solo- sowie im Gruppen-PvP.

Abhärtung als Abhängigkeit

Die Spezialisierung auf den Disziplin-Baum hat für Sie allerdings nur dann Sinn, wenn Sie bereits über einige Ausrüstungsgegenstände mit dem Attribut Abhärtung verfügen. *Fokussierter Wille* erhöht zwar die von Ihnen erhaltene Heilung, doch hilft auch dieses Talent nur wenig, wenn Ihre Gegenspieler Sie permanent mit kritischen Treffern niederschlagen. Die mit Patch 2.4 eingeführten raren PvP-Ausrüstungsstücke, die ab der Rufstufe Wohlwollend bei den diversen Fraktionshändlern erhältlich sind, verhelfen Ihnen bereits zu einem soliden Grundwert von etwa 120 Abhärtung. Mit den entsprechenden Edelsteinen versehen, sind sogar 150 Punkte realistisch. Unter einem Wert von 150 Abhärtung sollten Sie ernsthaft von einer Talentspezialisierung auf den Disziplin-Baum absehen und besser einer klassischen Heilig-Spezialisierung zusammen mit dem Talent *Gesegnete Abhärtung* ins Auge fassen.

Der Disziplin-Priester im PvE

Die sehr spezielle Ausrichtung des Disziplin-Priesters findet im Sinne des Heilers und unterstützenden Heilers lediglich im kleinen Gruppenspiel Platz. In 5-Spieler-Instanzen ist die Heilaufgabe für den Disziplin-Priester noch problemlos zu bewältigen. Greifen Sie aber schon dort fast ausschließlich auf die *Große Heilung* zurück, da Sie mit diesem Heilzauber das beste Preis-Leistungs-Verhältnis aus Heilwert und Manakosten erhalten. Manaeffizienz spielt für Sie mit der Disziplin-Talentausrichtung eine noch größere Rolle als als Heilig-Priester. Schließlich muss der im Vergleich deutlich niedrigere Heilwert ja ausgeglichen werden. Den Einsatz der *Blitzheilung* vermeiden Sie am besten während des Kampfes und nutzen diese Heilung lediglich in brenzlichen Situationen oder um nach dem Kampf angeschlagene Spieler zu versorgen. Ihre Heilung-über-Zeit (HoT) *Erneuerung* leidet ganz besonders unter Ihrem niedrigen Heilwert, weshalb Sie lieber dem *Gebet der Besserung* oder dem altgedientem *Machtwort: Schild* den Vorzug geben. Heroische Instanzen sind für Sie als Disziplin-Priester äußerst anspruchsvoll und zumeist sowohl für Sie als auch für Ihre Gruppe eine Qual. Ihre Heilzauber sind den enormen Schadensspitzen und dem erhöhten Grundschaden der Gegner kaum gewachsen. Epische Ausrüstung aus Karazhan oder anderen Heroischen Instanzen gilt daher als Voraussetzung für Sie. Ein gut ausgerüsteter Tank kann Ihnen außerdem die Aufgabe als Heiler in Heroischen Instanzen deutlich vereinfachen. Zwei Klassen mit Crowd-Control-Fähigkeiten (CC) tun dies ebenso. Grundsätzlich empfiehlt sich aber eine Gruppenzusammenstellung mit einem weiteren Heiler, sodass Sie als unterstützender Heiler fungieren. Mit *Machtwort: Schild*, *Gebet der Besserung*, *Magie bannen* und *Blitzheilung* versorgen Sie die Gruppenmitglieder, während sich der andere Heiler um den Tank kümmert. In Schlachtzügen findet der Disiziplin-Priester in den seltensten Fällen einen Platz; höchstens einmal als ergänzender Heiler in Karazhan. Höherstufige Schlachtzug-Instanzen verlangen den Heilernklassen schlicht höhere Heilwerte ab, als Sie als Disiziplin-Priester haben.

Die Spielweise im PvP

Die Spezialisierung hat Sie in Ihrem Heilpotenzial deutlich geschwächt, weshalb Sie im PvP und in der Arena meist anderen Aufgaben als dem Heilen nachgehen. Allem voran steht diesmal der *Manabrand*, der Ihre gefährlichste Waffe im PvP darstellt. *Manabrand* setzen Sie gegen feindliche Heiler ein, die damit beschäftigt sind, ihre Mitspieler am Leben zu halten. Diese sind meinst so beschäftigt, dass sie Ihre Attacke erst sehr spät bemerken und dann meist das Weite suchen. Die im Stich gelassenen Gefährten des feindlichen Heilers sind Ihren Mitspielern dann schnell schutzlos ausgeliefert. Befinden sich keine gegnerischen Heiler in Reichweite, greifen Sie am besten Ihren zur Seite stehenden Mitspielern unter die Arme. Besonders Nahkampfschadensklassen sind auf Ihre Unterstützung angewiesen. Oft hängen diese in bewegungseinschränkenden Effekten wie *Wurzeln* oder *Frostnova* fest und sind somit total außer Gefecht gesetzt. Mittels *Magie bannen* entfernen Sie die Schwächungszauber auf Mitspielern, die Ihnen dankend ein paar ehrenhafte Siege bescheren werden. Mit der *Schmerzunterdrückung* können Sie vom Gegner fokussierte Angriffe auf einen Ihrer Gefährten gezielt abdämpfen und verschaffen den anderen Heilern Ihrer Gruppe Zeit für die rettenden Heilungen. Die *Seele der Macht* setzten Sie sehr situationsbedingt ein. Haben Sie das Problem Ihre Mitspieler gegen die gezielten Angriffe des Gegners am Leben zu halten, können Sie mittels *Seele der Macht* Ihre *Große Heilung* deutlich schneller wirken und somit oft wieder die Überhand erlangen. Ebenso können Sie auch anderen Heilern den mächtigen Stärkungszauber verabreichen. Das empfiehlt sich besonders, wenn Sie selbst unter Beschuss geraten und von einem Mitspieler geheilt werden. Aber auch Zauberschadensklassen freuen sich über die *Seele der Macht*. Sind Sie gezwungen, doch einmal Heilzauber einzusetzen, versuchen Sie auch im PvP stets die manaeffizienteste Lösung zu wählen.

So verteilen Sie Ihre Punkte:

Disziplin



Heilig



Talentbaum wurde zur besseren Übersicht getrennt

Die Spezialisierung auf den Talentbaum der Disziplin macht Sie zum PvP-Heiler allererster Güteklasse. Ihren eigentlichen Heilwert steigern Sie durch die Talente in diesem Baum jedoch keinesfalls. Vielmehr erhöhen Sie Ihre Überlebensfähigkeit und stärken die unterstützenden Fähigkeiten Ihres Priesters. Die wenigen im Heilig-Talentbaum eingesetzten Talentpunkte bilden wie schon bei einer Heilig-Spezialisierung die Grundlage für Sie als Heilerklasse – auch im PvP.

So verteilen Sie Ihre Punkte:





Mit unserer vorgeschlagenen Talentspezialisierung holen Sie das Maximum der möglichen Heilleistung aus der Priesterklasse heraus. Sie verzichten zwar auf den gern gesehenen Stärkungszauber *Göttlicher Wille*, erhalten im Gegenzug allerdings den mittlerweile durchaus brauchbaren Heilzauber *Kreis der Heilung*. Dieser spielt besonders in Schlachtzügen sein volles Potenzial aus und kann Ihre Aufgabe als Heiler dort deutlich erleichtern. Obendrauf gibt's die beiden absoluten Pflichttalente *Innerer Fokus* und *Meditation*.

Der Heilig-Priester

Die Heilig-Spezialisierung macht Sie zum vollwertigen Heiler, der allen anderen Heilerklassen in 5-Spieler-Instanzen in nichts nachsteht. Die Investition Ihrer Talentpunkte tief im Heilig-Baum beschert Ihnen vor allem Heilleistung. Als Heilig-Priester verfügen Sie stets über einen sehr hohen Wert an Willenskraft, weshalb das Talent der *Geistigen Führung* einen deutlichen Bonus für Ihren Heilwert bedeutet. Der Geist *der Erlösung* dient als letzte Hoffnung in scheinbar verlorenen Kämpfen und kann dort durchaus die Wende herbeiführen. Außerdem erhöht sich mit dem eingesetzten Talentpunkt zusätzlich Ihr Willenskraft-Wert um fünf Prozent, was wiederum der *Geistigen Führung* zugute kommt. Die *Spirituelle Heilung* steigert Ihren gesamten Heilwert, den erhaltenen Bonus von Ausrüstungsgegenständen sowie den Grundwert aller Heilzauber, um weitere zehn Prozent. *Machtvolle Heilung* erhöht die Heilleistung von *Große Heilung* und *Blitzheilung* nochmals ordentlich, womit Sie das komplette Spektrum der Heilwertsteigerung ausgeschöpft haben.

Traumberuf Schneiderei

Das Ausrüsten Ihres Heilig-Priesters fällt Ihnen als Schneider besonders leicht. Die Urmondstoff-Spezialisierung verschafft Ihnen den Zugang zum dreiteiligen Urmondstoff-Rüstungsset, mit dem Sie Ihren Heil- sowie Manaregenerations-Wert um knapp 300 Heilung und 25 Mana alle fünf Sekunden steigern. Dabei sind eingesetzte Edelsteine noch nicht einmal eingerechnet. Auch das wichtige Attribut Willenskraft ist auf allen drei Teilen vorhanden. Allerdings ist das Schneider-Set nur PvE-Spielern zu empfehlen, da sich keinerlei Ausdauer auf den drei Set-Teilen (Robe, Schultern, Gürtel) befindet. Vergleichbar gute Heilausrüstung finden Sie erst in den hochstufigen T5-Instanzen (Schlangenschrein, Festung der Stürme).

Optimale Mana-Regeneration beim Heilen

Um Ihren hohen Willenskraft-Wert voll auszunutzen, müssen Sie sich mit der sogenannten Fünf-Sekunden-Regel auskennen und auseinandersetzen. Dabei geht es um Folgendes: Nach Abschluss eines erfolgreich gewirkten Zaubers beginnt eine fünfsekündige Phase, in welcher Sie kein Mana mehr durch Ihren Willenskraft-Wert regenerieren. Dank des Talents *Meditation* aus dem Disziplin-Baum regenerieren Sie in diesem Zeitraum jedoch weiterhin 30 Prozent des durch Willenskraft hergestellten Manas. Gewirkte Zauber, die kein Mana gekostet haben, lösen die Fünf-Sekunden-Regel auch nicht aus – und genau jetzt kommen die Talente *Innerer Fokus* und *Heilige Konzentration* ins Spiel. Die Heilzauber, die Sie bei aktivem *Inneren Fokus* oder unter dem Einfluss des Effektes von *Heilige Konzentration* wirken, ziehen Ihnen kein Mana ab und entgehen somit der Fünf-Sekunden-Regel. Das Verständnis dieses Prinzips sowie der richtige Umgang mit *Innerer Fokus* und *Heilige Konzentration* lassen den Priester in sehr langen Kämpfen bestehen. Wirken Sie stets die *Große Heilung*, wenn Sie die beiden Effekte nutzen, um den nächsten Heilzauber, der die Fünf-Sekunden-Regel auslösen würde, so lange wie möglich hinauszuzögern.

Richtig heilen

In kleinen Instanz-Gruppen greifen Sie hauptsächlich zur *Großen Heilung* und heilen somit schubweise große Mengen. Hintergrund ist auch hier die Fünf-Sekunden-Regel. In normalen 5-Spieler-Instanzen können Sie mit der Schubheilung einige Zeit außerhalb der Fünf-Sekunden-Regel verweilen und Mana regenerieren. Die normalen Gegnergruppen sind in der Regel allerdings nicht so anspruchsvoll als dass die Gefahr bestünde, dass Ihnen das Mana ausgeht. Dennoch ist effizientes Heilen nicht unangebracht. Das im Kampf regenerierte Mana lässt so manche Trinkpause überflüssig werden und Ihre Gruppe insgesamt schneller vorankommen. Wirken Sie vor jedem Pull des Gruppen-Tanks ein *Gebet der Besserung* auf diesen. Wie jede andere Heilung erzeugt auch der ausgelöste Heileffekt von *Gebet der Besserung* ein gewisses Maß an Bedrohung. Allerdings erhält bei diesem Heilzauber stets der Zielspieler die von der Heilung erzeugte Bedrohung. Ihr Tank bekommt somit ein klein wenig extra Bedrohung, sobald er den ersten Treffer einstecken muss. Beschränken Sie sich beim Einsatz von *Machtwort: Schild* auf Notsituationen, da die Manaeffizienz des Zaubers sehr zu wünschen übrig lässt. *Erneuerung* sollte in hitzigen Gefechten mit mehreren Gegnern stets auf Ihrem Tank aktiv sein. Die kleinen Heilschübe verschaffen Ihnen Luft und Zeit, bis die *Große Heilung* eintrifft. Gegen moderaten Flächenschaden setzen Sie den Heilig-Talentzauber *Kreis der Heilung* ein. Dabei ist Folgendes zu beachten: Der sofort gewirkte Heilzauber heilt alle Gruppenmitglieder in einem Radius von 15 Metern. Daraus ergibt sich eine kreisrunde Heilfläche mit einem Durchmesser von 30 Metern um die Zielperson herum. Mit den zwei in *Heilige Reichweite* investierten Talentpunkten ergibt sich daraus sogar ein Radius von 18 Metern. Wählen Sie daher stets den Spieler aus, der sich mitten in der Gruppe befindet. Die Chance, dass der *Kreis der Heilung* alle Mitspieler trifft, ist somit am höchsten. Der Heilwert von *Kreis der Heilung* fällt ohne enorme Mengen an Bonusheilung allerdings sehr gering aus. Oftmals empfiehlt es sich daher, gegen größere Mengen Flächenschaden das *Gebet der Heilung* anzuwenden.

Im Schlachtzug greifen Sie während der Trashmob-Kämpfe (Kämpfe gegen normale Gegner) auf die *Blitzheilung* zurück. Die Effizienz leidet in diesem Fall zugunsten der Schnelligkeit. Der von den Gegnern angerichtete Schaden ist in Schlachtzügen grundsätzlich um einiges höher als in normalen 5-Spieler-Instanzen und erfordert deshalb die schnelle Heilung von mehreren Quellen.

Der Schatten-Priester

Das Flaggschiff der Schatten-Spezialisierung stellt die *Vampirberührung* dar. Der Mana wiederherstellende Schaden-über-Zeit Zauber ist in kleinen Gruppen wie auch im Schlachtzug äußerst gefragt, womit sich der Schattenpriester dort oftmals problemlos einen Platz sichern kann. Die reaktive Talentfähigkeit *Elend* bringt jedem Schlachtzugmitglied einen Bonus von fünf Prozent Zauberschaden auf das gemeinsam angegriffene Ziel. Da im Schnitt fünf bis zehn Zauberschadensklassen an einem Schlachtzug teilnehmen, ist der Schadensbonus insgesamt enorm. Nebenher heilen Sie außerdem sich selbst und Ihre Gruppenmitglieder durch Ihren ausgeteilten Schaden! Möglich macht das der Schwächungszauber *Vampirumarmung*, den Sie nach unserer Vorlage mit zwei Talentpunkten verbessern. Insgesamt handelt es sich beim Schatten-Priester um ein kleines Multitalent mit vielen nützlichen und hilfreichen Fähigkeiten, was jedoch zur Folge hat, dass der Schatten-Priester nicht immer ganz oben in den Schadenstabellen dabei ist.

Die Funktionsweise der Vampirberührung

Die *Vampirberührung* fügt selbst nur moderaten Schaden zu, belegt das Ziel aber mit einem Schwächungszauber. Dieser hält 15 Sekunden lang an und hat zur Folge, dass fünf Prozent des von Ihnen verursachten Schattenschadens als Mana an alle Gruppenmitglieder (inklusive Ihnen selbst) zurückgegeben werden. Über je mehr Zauberschaden Sie demnach verfügen, desto mehr Mana stellen Sie mit der *Vampirberührung* für Ihre Gruppe wieder her. Zauberschaden erweist sich nicht zuletzt deshalb als das wichtigste Attribut des Schattenpriesters. Legen Sie Edelsteine und Verzauberungen deshalb stets darauf aus.

Das Schattenwort: Schmerz

Der Schaden-über-Zeit-Zauber ist der teuerste Angriffszauber des Schattenpriesters, gleichzeitig jedoch auch der effektivste, solange er seine gesamte Wirkungsdauer ausspielen kann. Das heißt: Wirken Sie das *Schattenwort: Schmerz* erst gar nicht auf Gegner, die sowieso viel zu schnell das Zeitliche segnen. Aufgrund der enorm hohen Manakosten des sofort gewirkten Schwächungszaubers ist das Schattenwort dafür prädestiniert, zusammen mit dem *Inneren Fokus* des Disziplin-Baums genutzt zu werden. Am besten basteln Sie sich gleich ein Makro, um den Einsatz beider Zauber nicht ständig zu vergessen.

```
#showtooltip Schattenwort: Schmerz
/wirken [harm] Innerer Fokus
/stopcasting
/wirken [harm] Schattenwort: Schmerz
```

Leider ziehen Sie dabei keinen Nutzen aus der zusätzlichen 25-prozentigen kritischen Trefferchance auf mit Innerer Fokus gewirkte Zauber. Die erstklassige Manaersparnis macht das jedoch problemlos wett.

Schadenszauber-Rotation

Sie beginnen mit der *Vampirumarmung*, dann folgen die *Vampirberührung* und der zweite Schaden-über-Zeit-Zauber (DoT) *Schattenwort: Schmerz*. Nun ist Ihr weiteres Vorgehen von Ihrem Wert an Zauberschaden abhängig. Liegt Ihr Schattenschaden unter 1.000 Punkten, setzen Sie die Rotation mit Gedankenschinden fort und erneuern ausschließlich Ihre auslaufenden DoTs. Beachten Sie, dass Sie bereits kurz vor dem Ablauf der *Vampirberührung* aufgrund der Zauberzeit von 1,5 Sekunden damit beginnen können, diese zu erneuern, um einen nahtlosen Anschluss sicherzustellen. Verfügen Sie dagegen über mehr als 1.000 Punkte Schattenschaden, wirken Sie nach dem *Schattenwort: Schmerz* das *Schattenwort: Tod* und direkt darauf folgend den *Gedankenschlag*. Da beide Zauber über eine Abklingzeit verfügen, wirken Sie in der Zwischenzeit *Gedankenschinden* und erneuern Ihre Schwächungszauber. *Schattenwort: Tod* und *Gedankenschlag* wirken Sie stets nach Ablauf der Abklingzeiten erneut. Diese Schadenszauber-Rotation schlägt ganz schön aufs Mana. Sie wird jedoch durch *Vampirberührung* und Ihren hohen Wert an Zauberschaden ausreichend gedämpft, sodass mit der zusätzlichen Einnahme von Manatränken keine direkten Manaprobleme auftreten dürften.

Mit dem Mana haushalten

Als selbst ernannte Mana-Batterie darf einem Schatten-Priester natürlich niemals der Saft ausgehen. Geschieht dies doch einmal, schaden Sie Ihrem Schlachtzug gleich doppelt: Zum einen fehlt das durch die *Vampirberührung* hergestellte Mana für Ihre gesamte Gruppe und – viel schlimmer noch – zum anderen entfallen Sie als aktive Schadensklasse. Schlucken Sie deshalb stetig Manatränke (es müssen ja nicht immer die größten sein) und halten Sie die Abklingzeit ständig im Auge. Ihre Gruppe sowie der Schlachtzug werden es Ihnen danken. Unabhängig davon, welche Schadenszauber-Rotation Sie anwenden: Die *Vampirberührung* muss zu jeder Zeit auf dem Gegner aktiv sein. Geschieht dies nicht, leidet Ihre Effizienz auf ganzer Linie. Den *Schattengeist* nutzen Sie bereits sehr früh um Kampf und vor der Einnahme des ersten Manatranks. Je früher Sie den Geist loslassen, desto eher ist er, womöglich noch im selben Kampf, auch wieder verfügbar. Kontrollieren Sie, bevor Sie Ihr kleines Krabbelvieh losschicken, jedes Mal, ob die Schwächungszauber *Elend*, *Schattenwirken* sowie der von Hexenmeistern gewirkte *Fluch der Schatten* auf dem Ziel aktiv sind. Der *Schattengeist* fügt selbst Schattenschaden zu und profitiert daher von den genannten Debuffs. In Bosskämpfen sollten Sie regelmäßig auftretenden Flächenschaden abwarten, bevor Sie den Geist losschicken. Böse Überraschungen bleiben Ihnen somit erspart.

So verteilen Sie Ihre Punkte:



Talentbaum wurde zur besseren Übersicht getrennt

Im Talentbaum des Schattenpriesters findet sich eine ganze Menge an erstklassigen Talenten. Nur selten lohnt es sich, mehr als die für das Spitzentalent des jeweiligen Baums benötigten 41 Talentpunkte zu investieren. Beim Schattenpriester ist dies allerdings der Fall! Dennoch gehören einige wenige Punkte unbedingt in den Disziplin-Talentbaum, um sowohl die Langlebigkeit als auch die Effizienz des Schattenpriesters zu steigern.

Krieger

Stand: Patch 2.4. | Autor: Jun Anger

„Ein typischer Krieger ist stark, zäh und extrem gewalttätig", schreibt Blizzard im Bildschirm der Charaktererstellung. Hört sich gut an, trifft jedoch nicht ganz ins Schwarze. Stark? Klar! Stärke ist das vielleicht wichtigste Attribut für Krieger. Gewalttätig? Sicher! Doch auf welche Klasse trifft das in einer Welt der Kriegskunst nicht zu? Und Zäh? Auf Stufe 70 bestimmt. Neueinsteiger jedoch werden durch diese Aussage ganz schön aufs Glatteis geführt. Während der ersten paar Dutzend Level merkt ein junger Krieger nämlich kaum etwas von Zähigkeit und Durchhaltevermögen. Im Gegenteil: Ohne die Möglichkeit, sich selbst zu heilen, stirbt ein Krieger wahrscheinlich öfter als jede andere Klasse. Meist reicht das unerwartete Hinzukommen eines weiteren Gegners und schon hängt Ihr Leben am seidenen Faden.

Aller Anfang ist schwer

Von laufenden Bollwerken und unüberwindbaren Ein-Mann-Armeen kann hier also – zumindest während der ersten 40 bis 50 Stufenaufstiege – nicht die Rede sein. Vorsicht lautet deshalb die oberste Prämisse. Ziehen Sie Ihre Gegner im Nahkampf an sichere Positionen, passen Sie genau auf, wann und wie Sie die Feinde anlocken. Beschaffen Sie sich zu diesem Zweck so schnell es geht die Fähigkeit zur Benutzung von Fernkampfwaffen, wie Bögen oder Armbrüsten. Stehen viele Gegner nah beieinander, locken Sie die Bösewichter damit gefahrlos aus der Entfernung an und minimieren das Risiko auf zusätzlich eingreifende Feinde. Um die Pausen beim Vermöbeln der Monster kurz zu halten, ist zudem der Beruf Erste Hilfe ein Muss für jeden Krieger. Die benötigten Stoffe finden Sie während der Erfahrungspunkte-Hatz im Überschuss.

Eine Frage der Waffe

Schlecht ausgebildet, stehen Ihnen zunächst nur wenige offensive Fähigkeiten zur Auswahl. Bis Stufe 40 ist der *Heldenhafte Stoß* Ihre Hauptangriffsfähigkeit. Sobald die Attacke aktiviert ist und anstelle Ihres nächsten, Wut erzeugenden weißen Schlags zum Einsatz kommt, haben Sie mit chronischen Wutproblemen zu kämpfen. Um dieses Manko auszugleichen, raten wir zu besseren Waffen. Scheuen Sie nicht den Blick ins Auktionshaus, um eventuell einen mächtigeren Prügel zu ersteigern. Dabei achten Sie am Anfang besonders auf einen hohen DPS-Wert (Schaden pro Sekunde). Mehr Schaden (Wut) resultiert in mehr toten Gegnern in kürzerer Zeit – beschleunigt also den Weg zu Stufe 70. Bonus-Tipp: In der Fähigkeit *Berserkerwut* steckt mehr als Sie vielleicht denken. Abgesehen von PvP-Schlachten nutzen Sie die Fähigkeit nicht primär, um sich gegen *Furcht*-Zauber zu schützen. Stattdessen schmeißen Sie *Berserkerwut* gleich zu Beginn eines jeden Kampfes an und erhalten dadurch einen Batzen zusätzlicher Wutpunkte.

Tanken oder spanken?

„Suchen Tank für Instanz X/Y!" liest man in den verschiedenen Chat-Kanälen alle Nase lang. Wer als Krieger noch grün hinter den Ohren ist, fragt sich da oft: „Ich hab meine Talentpunkte nicht im Schutz-Baum. Bin ich jetzt ein Tank oder nicht?" Ja – sind Sie! Egal wie Sie Ihre Talente verteilen, solange sich keine weitere Tank-Klasse in der Gruppe befindet, nehmen Sie bei Ausflügen in Instanzen die Rolle des Sandsacks ein. Das heißt, Sie packen Ihren Schild aus, wechseln in die Verteidigungshaltung und benutzen Fähigkeiten wie *Rüstung zerreißen*, *Spott* und *Rache*, um so viele Gegner wie möglich zu beschäftigen. Wenn dabei nicht alles perfekt läuft, ist nicht unbedingt der Tank schuld. Besonders in den unteren Level-Regionen missachten auch alle anderen Klassen gerne die Regeln des Gruppenspiels.

Stufe 30 bis 40 leichtgemacht

Ab Stufe 30 erhalten Sie Zugang zu einer klassenspezifischen Quest-Reihe, die Sie quer über die Kontinente schickt und an deren Ende eine großartige Zweihandwaffe auf Sie wartet. Die ist für Krieger der dreißigsten Spielstufe in der Theorie viel zu stark und eher für den Gebrauch ab Stufe 38 gedacht. Deshalb hat die Sache auch einen Haken: Mit Stufe 30 ist die Quest-Reihe zu schwer und erst einige Stufen später im Alleingang zu schaffen. Folglich raten wir Ihnen dringend dazu, die Hilfe von höherstufigen Freunden oder Bekannten in Anspruch zu nehmen. Damit ist auch der Stufe-40-Elite-Gegner am Ende der Quest-Odyssee ein Klacks und Sie bahnen sich mit einer übermächtigen Zweihandwaffe den Weg durch die Gegnerhorden wie Moses durch das Rote Meer. Bei der Auswahl der Belohnung empfehlen wir übrigens die Zweihandaxt.



HIGH-END-KRIEGER Von dieser Ausrüstung dürfen Sie vor Stufe 70 nur träumen. Und selbst nach dem Erreichen der Maximalstufe ist es noch ein harter Weg bis zum ersten T6-Teil.

Berufe und Attribute

Berufe

Als Krieger fahren Sie mit den Berufen Bergbau und Schmiedekunst sehr gut. Beide Professionen bauen aufeinander auf und lassen sich leicht auf dem Weg zu Level 70 steigern. Sobald Sie die Maximal-Stufe erreicht haben, besteht die Möglichkeit, starke Waffen und Rüstungsteile für Ihren Platte tragenden Nahkämpfer zu bauen.

Attribute

Bei Attributen setzt ein Offensiv-Krieger vor allem auf Stärke (1 Punkt Stärke = 2 Angriffskraft) und kritische Trefferwertung. Letzteres finden Sie im unteren Level-Bereich auf nur wenigen Gegenständen. Weichen Sie deshalb ruhig auf Beweglichkeit aus, denn auch dieses Attribut erhöht die Chance auf kritische Treffer. Zu guter Letzt brauchen Sie genügend Lebenspunkte, um nicht andauernd den Löffel abzugeben. Gegenstände mit dem Attribut Ausdauer sind also nie verkehrt. Gerade wenn Sie oft mit Freunden Instanzen erkunden und dort die Rolle des Tanks einnehmen, lohnt es sich, schon vorher Gegenstände zu sammeln, auf denen sich besonders viel Ausdauer befindet. Als Schadensausteiler beklagen Sie sich nicht über Trefferwertung. So verfehlen Sie Ihre Feinde weniger oft.

Krieger

Rassenwahl

Vorab: Wählen Sie die Rasse, deren Aussehen, rollenspieltechnischer Hintergrund und Animationen Ihnen am besten gefallen. Sicherlich haben einige Rassen in unterschiedlichen Spielsituationen Vorteile gegenüber anderen, doch im Endeffekt müssen Sie auch nach 100 gespielten Tagen noch mit Ihrer Rassenwahl zufrieden sein. Trotzdem bieten sich Ihnen mit einigen Rassen kleine Vorteile, vor allem im PvP.

- **Ork** – Orks bringen zwei äußerst nützliche Rassenfähigkeiten mit. *Zähigkeit* lässt vor allem Schurken, aber auch andere Klassen verzweifeln, die die Möglichkeiten hätten, Sie zu betäuben. *Kochendes Blut* sorgt für eine zusätzliche Chance auf erhöhten Schaden.
- **Taure** – Tauren haben mit dem *Kriegsstampfer* eine solide PvP-Fähigkeit und sind mit zusätzlicher Lebensenergie die idealen Schutz-Krieger auf Horde-Seite.
- **Gnom** – Gnome haben mit *Entfesselungskünstler* eine der mächtigsten Rassenfähigkeiten. Gerade als Nahkämpfer ist eine zweite Möglichkeit, sich bewegungseinschränkender Effekte zu entledigen, Gold wert.

Talentneuverteilung auf Stufe 40

Mit Erreichen der 40. Spielstufe lässt sich endlich der 31. Talentpunkt verteilen. Klar, dass Sie mit diesem nun eine der beiden Hauptangriffsfähigkeiten – *Blutdurst* oder *Tödlicher Stoß* – freischalten. Wir raten zum *Tödlichen Stoss*, da sich der Furor-Baum auf den beidhändigen Kampf spezialisiert. Führen Sie zwei Einhandwaffen gleichzeitig, benötigen Sie jedoch auch einige Boni auf das Attribut Trefferwertung, das sich vor Stufe 70 nur sehr schwierig steigern lässt. Beim Krieger-Lehrer verlernen Sie deshalb für fünf Gold alle Talente und platzieren die Punkte im Waffen-Baum.

Verbesserter Heldenhafter Stoß 3/3	Abwehr 5/5	Verbesserter Sturmangriff 2/2
Verbessertes Überwältigen 2/2	Aggressionskontrolle 1/1	Tiefe Wunden 3/3
Zweihandwaffen-Spezialisierung 5/5	Durchbohren 2/2	Axt- und Stangenwaffenspezialisierung 5/5
Todeswunsch 1/1	Verbesserte Disziplinen 1/2	Tödlicher Stoß 1/1

(Alle Talente finden Sie im Waffen-Baum.)

Die optimale Talentverteilung bis Stufe 70

Sinnvolle Tipps und Tricks zur Spielweise innerhalb der Levelstufen:	Stufe	Die hier beschriebenen Talente sollten Sie auf dem Weg auf Level 70 aussuchen, wenn Sie reibungslos leveln möchten:
Während der ersten paar Levels kämpfen Sie generell in der *Kampfhaltung*. Benutzen Sie so oft es geht *Anstürmen*, um von Beginn an genug Wut zu haben. Achten Sie darauf, *Schlachtruf* aktiviert zu halten und wenden Sie nach dem *Ansturm Verwunden* an. Im Anschluss reihen Sie einen *Heldenhaften Stoß* an den nächsten, bis Ihr Gegner stirbt. Weicht Ihr Gegenüber aus, kommt *Überwältigen* zum Einsatz.	10–19	Grausamkeit 5/5, Donnernde Stimme 5/5 (Alle Talente in dieser Spalte finden Sie im Furor-Baum) Bis Stufe 15 steigern Sie Ihre Chance auf kritische Treffer und prügeln sich so schneller durch die zahlreichen Quests. Ab Level 16 stecken Sie Punkte in *Donnernde Stimme*. Die erhöhte Dauer für *Schlachtruf* spart Ihnen Zeit und Nerven.
In diesem Levelabschnitt entkommen Sie mit Hilfe von *Drohruf* und *Durchdringendes Heulen* endlich aussichtslosen Kampfsituationen. *Hinrichten* hilft Ihnen ab Stufe 24 dabei, Ihren Gegnern die letzten 20 Prozent Lebensenergie abzuziehen. Alle 30 Minuten hauen Sie zudem mit *Gegenschlag* gleich mehrere Gegner weg.	20–29	Durchdringendes Heulen 1/1, Gebieterische Stimme 4/5, Wutanfall 5/5 Mit dem Erreichen von Stufe 20 wandert der erste Talentpunkt gleich in *Durchdringendes Heulen*. Damit verlangsamen Sie in brenzligen Situationen Ihre Feinde, sterben weniger oft, sparen dadurch Zeit und leveln auch noch schneller. Im Anschluss wandern vier Punkte in *Gebieterische Stimme* und fünf in *Wutanfall*. Dadurch erhöhen Sie Ihren verursachten Schaden.
Mit Stufe 30 erhalten Sie über eine Quest vom Kriegerlehrer die *Berserkerhaltung* und sechs Levels später die tolle Fertigkeit *Wirbelwind*. In Verbindung mit *Weitreichende Stöße* nehmen Sie es nun auch mit mehreren Gegnern gleichzeitig auf. Ab Level 38 haben Sie endlich die Möglichkeit, Zauberklassen mit *Zuschlagen* zu unterbrechen. Praktisch.	30–39	Weitreichende Stöße 1/1, Blutwahnsinn 3/3, Gebieterische Stimme 5/5, Schlaghagel 5/5 *Weitreichende Stöße* kostet viel Wut, löst aber einige Probleme im Kampf gegen mehrere Gegner. Die nächsten drei Punkte in *Blutwahnsinn* sind optional, empfehlen wir aber, da Sie bei Solo-Ausflügen über keine Möglichkeit der Selbstheilung verfügen. Auf Stufe 34 investieren Sie einen weiteren Punkt in *Gebieterische Stimme*. Die nächsten fünf wandern in *Schlaghagel*. So langsam kann sich Ihr verursachter Schaden wirklich sehen lassen.
Ab Stufe 40 ist der *Tödliche Stoß* nun Ihre Hauptangriffsfähigkeit. Um die Attacke alle sechs Sekunden zum Einsatz zu bringen, brauchen Sie jedes Mal 30 Wutpunkte. Achten Sie also darauf, nicht zu viel Wut für andere Fertigkeiten rauszuschmeißen. *Heldenhafter Stoß* kommt jetzt nur noch zum Einsatz, wenn Ihr Wutbalken zu 70 bis 80 Prozent gefüllt ist.	41–49	Grausamkeit 5/5, Donnernde Stimme 4/5 Ab Stufe 41 heißt es, die zuvor verlernten Talente wieder vollzumachen. Zusammen mit der *Axt- und Stangenwaffenspezialisierung* sowie mit *Grausamkeit* erhöhen Sie Ihre Chance auf kritische Treffer um satte zehn Prozent. Sollten Sie bis Stufe 46 merken, dass Ihnen auch ein zweiminütiger *Schlachtruf* reicht, ist *Donnernde Stimme* kein Muss und lässt sich genauso gut durch *Verbesserter demoralisierender Ruf* oder *Entfesselter Zorn* ersetzen.
In dieser Phase auf dem Weg zu Stufe 70 spendiert Ihr Krieger-Lehrmeister leider keine neuen Angriffe oder dergleichen. Dafür jede Menge neuer Ränge der altbewährten Fähigkeiten. Im Grunde gehen Sie genauso vor, wie während der vorhergehenden zehn Stufenaufstiege.	50–59	Donnernde Stimme 5/5, Durchdringendes Heulen 1/1, Gebieterische Stimme 4/5, Wutanfall 4/5 Die nächsten zehn Talentpunkte nutzen Sie ebenfalls, um zuvor verlernte Talente wieder zu holen. Auch ein Ausflug in die Schlachtfelder lohnt sich nun endlich dank des *Tödlichen Stoßes* und eines konkurrenzfähigen Talent-Gesamtpakets.
In der Scherbenwelt angekommen, erhalten Sie viele neue Fähigkeiten. Siegesrausch hilft schon ab Stufe 62 dabei, Ihre Gegner schneller um die Ecke zu bringen. Zauberreflexion bringt Ihnen ab Stufe 64 zwar keine wirklichen Vorteile beim Erfahrungspunktesammeln, hilft aber bei der einen oder anderen PvP-Begegnung.	60–70	Wutanfall 5/5, Weitreichende Stöße 1/1, Blutwahnsinn 3/3, Gebieterische Stimme 5/5, Schlaghagel 5/5 Mit jedem Stufenaufstieg verteilen Sie wiederum Punkte in die bereits benannten Talente aus dem Furor-Baum. In der Scherbenwelt lassen sich einige starke Zweihandwaffen ergattern, die dabei helfen, die letzten paar Level zu meistern.

Talentbaum: Waffen



Die besonders wichtigen Talente sind rot markiert.

Der Waffen-Baum ist für Krieger geeignet, die gerne in den Arenen und Schlachtfeldern von Azeroth und der Scherbenwelt unterwegs sind – sprich: gerne PvP betreiben. Fast alle Talente sind darauf ausgerichtet, Sie zu einer wahren Kampfmaschine auszubilden. Sich mitten ins Schlachtgetümmel stürzen, so viel Schaden wie möglich austeilen und entweder sterben oder dank starker Heiler im Rücken alles auseinandernehmen – so sieht das Leben eines Waffen-Kriegers aus. Das wichtigste Talent, den *Tödlichen Stoß*, erhalten Sie bereits mit 31 investierten Talentpunkten. Dieser ist für den Großteil Ihres verursachten Schadens verantwortlich und bringt mit seinem eingebauten Debuff (verringert die erhaltene Heilung des Ziels um 50 Prozent) gegnerische Heiler zum Fluchen. Auch sonst drehen sich fast alle Talente um die Verbesserung des Kriegers im Kampf gegen andere Spieler. *Verbessertes Abfangen, Todeswunsch* und nicht zuletzt eine der Waffen-Spezialisierungen sind äußerst wichtige Mittel, um gegen andere Klassen mitzuhalten. In der Regel kombiniert man diese mit den starken, offensiven Talenten des Furor-Baums.

Nicht nur für PvP geeignet

Neuerdings nehmen immer mehr PvE-Gilden einen Waffen-Krieger mit, der mit dem Talent *Blutraserei* alle Nahkämpfer des Schlachtzugs unterstützt und nebenbei ordentlichen Schaden austeilt. Die hierbei verwendete Talentverteilung lässt dann natürlich einige für PvP sonst so wichtige Talente aus.

Verbesserter Heldenhafter Stoß: Egal ob Schutz-, Waffen- oder Furor-Krieger: Mit dem Talent *Abwehr* sind Sie in dieser Talentzeile fast immer besser beraten. Als Tank oder Offensiv-Krieger setzen Sie die Fähigkeit zwar regelmäßig ein, jedoch nicht oft genug, um hier mehr als übrig gebliebene Punkte zu investieren.

Abwehr: Eine um fünf Prozent erhöhte Chance, die Angriffe Ihrer Feinde zu parieren, nehmen Schutz-Krieger unbedingt mit. Auch PvP-Krieger verbessern dadurch ihre Aussichten gegen Nahkämpfer. Ein einziger parierter Schlag entscheidet öfter über Sieg oder Niederlage, als Sie glauben.

Verbessertes Verwunden: Kommen Sie gar nicht erst auf die Idee, hier drei Talentpunkte zu investieren. Die Fähigkeit Verwunden an sich ist schon so schwach, dass Sie sie nur – mangels Alternativen – als niedrigstufiger Krieger einsetzen.

Verbesserter Sturmangriff: Wenn Sie beim Hochleveln Ihres Charakters mit *Tödlicher Stoß* arbeiten (oder vorhaben, es zu tun), lohnen sich drei Punkte in diesem Talent. So erhalten Sie bei jedem Kampfbeginn zusätzliche Wut, die Ihnen dabei hilft, Ihre Ziele schneller auszuschalten. Mit dem Erreichen der Maximalstufe setzen Krieger lieber auf das Talent Eiserner Wille, da es im PvP mehr Vorteile bringt.

Eiserner Wille: Dieses Talent ist sehr stark im Kampf gegen andere Spieler. Da Sie jedoch außerhalb der PvP-Inhalte selten mit Betäubungseffekten zu tun haben, lohnen sich andere mehr.

Verbesserter Donnerknall: In vielen Schlachtzug-Instanzen ist es nötig, den Schaden von Bossen um jedes Quäntchen zu verringern. Dabei hilft dieses Talent.

Verbessertes Überwältigen: Wer gerne mit Zweihandwaffe unterwegs ist, nimmt dieses Talent mit. Ein beinahe garantierter kritischer Treffer mit Extraschaden und wenig Wutkosten ist besonders während der Levelphase äußerst praktisch. Später opfern PvP-Krieger hier gelegentlich einen Talentpunkt zugunsten von Aggressionskontrolle.

Aggressionskontrolle: Ein Punkt hier ist ohne Zweifel gut aufgehoben. So bauen Sie alle drei Sekunden einen Wutpunkt weniger ab. Und ja: Den Unterschied merkt man.

Tiefe Wunden: Pflicht für Offensiv-Krieger. Mit nur drei investierten Talentpunkten lassen Sie Ihre Feinde nach kritischen Treffern bluten, erhöhen dadurch Ihren Schaden und erschweren Schurken im PvP den Wiedereinstieg in den Tarnmodus.

Zweihandwaffen-Spezialisierung: Um Ihren mit Zweihandwaffen zugefügten Gesamtschaden zu erhöhen, benötigen Sie übrig gebliebene Talentpunkte. Das Talent *Durchbohren* ist diesem hier in jedem Fall vorzuziehen.

Durchbohren: Dieses Talent erhöht den Schaden Ihrer kritischen Treffer. Beachten Sie, dass nur die kritischen Treffer Ihrer Spezialattacken (*Tödlicher Stoß, Blutdurst, Heldenhafter Stoß* etc.) davon profitieren. Trotzdem gehören auch hier unbedingt Punkte rein.

Axt- und Stangenwaffen-Spezialisierung: Eine von drei möglichen Waffen-Spezialisierungen. In welche Sie letztendlich Talentpunkte stecken, hängt davon ab, auf welche Waffe Sie derzeit Zugriff haben. Der Bonus durch die *Axt- und Stangenwaffenspezialisierung* wird allgemein als die schwächste der drei angesehen, da die Durchschlagskraft von kritischen Treffern durch Abhärtung stark abgeschwächt wurde.

Todeswunsch: Wer sich den Waffenbaum hocharbeitet, darf dieses Talent auf keinen Fall auslassen! Radikal erhöhter Schaden auf Knopfdruck und eine zweite Möglichkeit, sich neben *Berserkerwut* gegen Furchteffekte zu schützen, ist besonders im PvP Gold wert. Nicht-Siebziger werfen das Talent regelmäßig an, um mehr Monster in kürzerer Zeit über den Jordan zu schicken.

Streitkolben-Spezialisierung: Früher als nutzlos verschrien, sind die zufällig auftretenden Betäubungseffekte dieser Spezialisierung heutzutage unter PvP-Kriegern der absolute Renner. Vor allem deshalb, weil man ansonsten nur wenig Möglichkeiten hat, seine Gegner zu „kontrollieren". Gerade in der 2-gegen-2- und 3-gegen-3-Arena, in der es mehr auf Kontrolle als auf reinen Schaden ankommt, sieht man oft Krieger, die einen mächtigen Kolben schwingen.

Schwert-Spezialisierung: Diese Waffen-Spezialisierung wird von Kriegern bevorzugt, deren Hauptaugenmerk auf der 5-gegen-5-Arena liegt. Der durch die Extra-Schläge gewonnene zusätzliche Schaden hilft dort oft dabei, einen der fünf Gegner schneller zu Boden zu schicken. Stellt man einem Schwert-Krieger gleichzeitig noch ein Totem des Windfurors zur Seite, kann es zu erstaunlichem „Burst-Schaden" kommen.

Verbessertes Abfangen: Wer PvP spielt, muss hier zwei Punkte investieren. Zusammen mit dem Set-Bonus der Arena-Rüstung senken Sie Ihre Abklingzeit für Abfangen um 50 Prozent auf 15 Sekunden! Erst dadurch werden Sie im Kampf gegen andere Spieler so richtig mobil und entfalten Ihr volles Schadenspotenzial.

Verbesserte Kniesehne: Auch dieses Talent ist sehr beliebt in der 2-gegen-2- und 3-gegen-3-Arena. In Kombination mit Streitkolben-Spezialisierung halten Sie Ihre Gegner deutlich leichter in Nahkampfreichweite. Wer noch nicht im High-End-Bereich des PvP-Spiels angekommen ist, steckt seine Punkte jedoch besser in andere Talente.

Verbesserte Disziplinen: Drei Punkte lohnen sich hier höchstens, wenn Sie noch nicht die Maximalstufe erreicht haben. Ansonsten gibt es bessere Talente, die Ihnen im PvP wesentlich mehr Nutzen bringen.

Blutraserei: Wer Punkte übrig hat, in einem Arena-Team mit vielen Nahkämpfern spielt oder als Zweihandkrieger auch in Schlachtzügen unterwegs ist, kann hier zusätzlichen Schaden für sich und seine Gefährten rausholen. Sollten Sie sich jetzt nicht angesprochen fühlen, lassen Sie Ihre Punkte lieber in anderen Talenten.

Tödlicher Stoß: Ohne Frage das wichtigste Talent im Waffen-Baum. Eine zusätzliche, sofort gewirkte Attacke, die jede Menge Schaden verursacht. Gekoppelt mit dem wohl stärksten PvP-Debuff im Spiel, ist das Talent ein absolutes Muss für jeden Krieger, der in Arena und Schlachtfeld etwas reißen will.

Kräfte Sammeln: Auch ein ganz starkes PvP-Talent, das im Kampf gegen viele Klassen für bitter benötigte Wut und Heilungen sorgt. Sind Sie schon so weit unten im Waffen-Baum, sind zwei Talentpunkte hier ebenfalls Pflicht. Es sei denn, Sie setzen auf eine 31/30/0-Talentverteilung.

Verbesserter Tödlicher Stoß: Das Talent gewährt Ihnen eine akzeptable Schadenssteigerung, jedoch müssen Sie dafür ganze fünf Talentpunkte hinblättern. Aufgrund der mächtigen Alternativen im Furor-Baum setzen nur wenige Krieger mehr als 35 Punkte in den Waffen-Baum und verzichten auf den verbesserten Tödlichen Stoß und Endlose Wut.

Endlose Wut: Ein sehr umstrittenes Talent, das Ihren Wut-Aufbau deutlich verbessert. Im Kampf gegen andere Spieler bringt es jedoch nicht den Nutzen, den man sich für das End-Talent des sogenannten PvP-Baums wünschen würde. Mehr Wut erhält man auch durch bessere Ausrüstung. Wir empfehlen dieses Talent deshalb lediglich frischen Stufe-70-Kriegern, denen noch der nötige Wumms hinter ihren Schlägen fehlt.



Talentbaum: Furor

Der Furor-Talentbaum ist für Krieger die zweite Möglichkeit, ihre Talentverteilung offensiv auszulegen. Man trifft sie im Gegensatz zu Waffen-Kriegern fast ausnahmslos in den knüppelharten Schlachtzuginstanzen der Scherbenwelt an. Dort gehören sie, zwei Einhandwaffen gleichzeitig schwingend, zu den besten Schadensklassen, die sich ein Raid wünschen kann. Ein Großteil des Schadens geht dabei auf das Konto der normalen Schläge („weißer Schaden"), die durch *Schlaghagel, Präzision, Verbesserte Berserkerhaltung* und *Beidhändigkeits-Spezialisierung* ordentlich Treibstoff bekommen und demzufolge zwischen 35 und 45 Prozent des Gesamtschadens ausmachen. Aber auch die durch *Blutdurst, Wirbelwind, Heldenhafter Stoß* und *Hinrichten* entstehenden gelben Zahlen lassen andere Klassen oft neidisch auf die Schadens-Tabelle schielen. Wichtigste Attribute zur Schadens-Optimierung sind Angriffskraft (Stärke), Trefferwertung und kritische Trefferwertung.

Wie schneiden Furor-Krieger im PvP ab?

Hand aufs Herz: Der Furor-Krieger im PvP ist tot. Mit dem ersten Add-on und der Einführung der Arena verabschiedete Blizzard die im PvP ehemals durchaus konkurrenzfähigen Plattenträger in die PvE-Ecke. Nicht verwunderlich, dass man sich heutzutage nur noch mit einem Waffen-Krieger an der Seite in die Arena traut und in den Schlachtfeldern höchstens noch gegen unorganisierte Zufalls-Gruppen unaufhaltsam durch die Gegnerreihen pflügt. Ob Blizzard hieran künftig etwas ändern wird, ist augenblicklich nicht abzusehen. Mit dem investierten 31. Talentpunkt im Furor-Baum muss Ihnen deshalb klar sein, dass die Stärken Ihres Kriegers nun in den PvE-Inhalten der World of Warcraft liegen.

Donnernde Stimme: Erhöht die Dauer Ihrer Ruf-Fertigkeiten. Das Talent für faule Leute in Schlachtzügen oder PvPler, die einen größeren Radius ihres *Demoralisierenden Rufs* brauchen, um Schurken leichter zu enttarnen.

Grausamkeit: Ganz wichtiges Talent für den Krieger. Egal ob Waffen, Furor oder Schutz, jede Variante des Kriegers freut sich über öfter auftretende kritische Treffer.

Verbesserter Demoralisierender Ruf: Mit Talentpunkten versehen, zieht der höchste Rang Ihres *Demoralisierenden Rufs* Ihren Gegnern einiges an Angriffskraft ab. Brauchbar, um im PvP den Schaden von Nahkampfklassen oder im PvE den von Bossen zu verringern. Die designierten Schadensausteiler unter den Kriegern setzen dennoch meist auf *Entfesselter Zorn.*

Entfesselter Zorn: Lohnenswert für Offensiv-Krieger, um ihre Wutgeneration noch weiter zu verbessern.

Verbessertes Spalten: *Spalten* kostet viel Wut, ist keine sofort gewirkte Attacke und frisst deshalb, genau wie *Heldenhafter Stoß*, auch noch Ihren nächsten automatischen Schlag („weißer Schaden"). Der Einsatz lohnt sich deshalb nur mit einem fast vollen Wutbalken, den man vor allem während der Level-Phase selten zu Gesicht bekommt. Hier kommen, wenn überhaupt, Füllpunkte rein.

Durchdringendes Heulen: Sehr mächtiges Talent. Im PvE relativ selten zu gebrauchen, verlangsamen Sie im PvP damit ganze Gruppen von Gegnern. Auch Flüchtende, die gerade so aus Ihrer Nahkampfreichweite heraus gelangen konnten, halten Sie damit auf.

Blutwahnsinn: Hier scheiden sich die Geister. Im Endeffekt entschärft das Talent die kritischen Treffer Ihrer Gegner ein wenig durch die darauffolgenden (ehrlich gesagt: mickrigen) Selbst-Heilungen. Drei Punkte lohnen sich hier allerhöchstens für junge Krieger auf dem Weg zu Stufe 70.

Gebieterische Stimme: Sehr gutes Talent. Erhöht durch die zusätzliche Angriffskraft Ihren gesamten Schaden und besonders den von *Blutdurst*. Ein Offensiv-Krieger kann nie genug Angriffskraft haben. Sind Sie mit Talentpunkten knapp bei Kasse, lohnt es sich, hier gegebenenfalls nur vier Punkte zu investieren, um *Durchdringendes Heulen* noch mitzunehmen.

Beidhändigkeits-Spezialisierung: Verbessert den Schaden Ihrer Nebenhand und dadurch gleichzeitig Ihren Wut-Aufbau. Ein Muss für beidhändig kämpfende Furor-Krieger.

Verbessertes Hinrichten: Nettes Talent. Erhöht Ihren Schaden bei den letzten 20 Prozent von Schlachtzug-Bossen. Wird aufgrund der guten Alternativen dennoch eher selten mitgenommen.

Wutanfall: Absolutes Pflicht-Talent für offensiv ausgelegte PvP- und PvE-Krieger. Punkte rein. Keine Diskussion.

Verbessertes Zerschmettern: Krieger mit mehr als 20 Punkten im Furor-Baum und zwei Einhandwaffen in den Händen nehmen dieses Talent nicht mit. Für PvE-orientierte Zweihandwaffen-Krieger ist das Talent dagegen Pflicht.

Weitreichende Stöße: Sehr beliebtes Talent in Verbindung mit *Wirbelwind* und mehreren Angreifern. Egal ob Sie PvP oder PvE bevorzugen, hier muss ein Talentpunkt rein.

Waffenbeherrschung: PvEler können dieses Talent getrost ignorieren. Wer jedoch in Arena oder Schlachtfeld unterwegs ist, kommt kaum kaum umhin, hier zwei Punkte zu lassen.

Verbesserte Berserkerwut: In den Talentbäumen von Furor-Kriegern sieht man nur noch sehr selten zwei Punkte in *Verbesserte Berserkerwut*. Stecken Sie Ihre Punkte lieber in andere, stärkere Talente.

Schlaghagel: Eines der mächtigsten Talente für Krieger! 30 Prozent schneller angreifen heißt 30 Prozent mehr Schaden durch normale Waffenschwünge und 30 Prozent schnellere Wutgeneration. Ist Ihre Chance auf kritische Treffer hoch genug, bleibt diese Fertigkeit außerdem so gut wie daueraktiv. Besonders für raidfreudige Furor-Krieger ein absolutes Pflicht-Talent.

Präzision: Simples Talent. Wer so weit unten im Furor-Baum angelangt ist, kommt um den Einsatz von zwei Einhandwaffen nicht herum und nimmt die zusätzliche Trefferchance deshalb dankend mit. So teilen Sie noch mehr Schaden aus.

Blutdurst: Hauptangriffsfähigkeit des Furor-Baums. Mit genug Angriffskraft ist der Schaden vergleichbar mit dem von *Tödlicher Stoß*. Wer von sich behauptet, ein Furor-Krieger zu sein, muss hier einen Punkt investieren.

Verbesserter Wirbelwind: Beidhändig kämpfende Furor-Krieger packen einen Punkt in dieses Talent. So lässt sich eine optimale Fähigkeiten-Rotation mit *Blutdurst* und *Wirbelwind* fahren (nachzulesen im PC Games-WOW-Sonderheft Ausgabe 01/08 auf Seite 74).

Verbesserte Berserkerhaltung: Klasse Talent. Verbessert eines der wichtigsten Attribute von Furor-Kriegern und lässt Sie härter zuschlagen. Definitiv jeden der fünf Punkte wert.

Toben: Kein besonders großartiges Talent dafür, dass man es erst ganz unten im Furor-Baum findet. Trotzdem ist hier ein Punkt für offensiv ausgelegte Schlachtzug-Krieger Pflicht.



SCHADEN PUR Mit Schlachtzug-Ausrüstung versehene Furor-Krieger findet man fast immer weit oben in der Schadenstabelle.

Talentbaum: Schutz

Mit mehr als einer Handvoll Punkte im Schutz-Baum entscheiden Sie sich für den Weg eines Tanks. Das heißt, Sie stecken Prügel ein, jede Menge und immerzu. Sie sind die Barrikade zwischen Ihren Freunden und dem fiesen Bösewicht aus Instanz XY. Verantwortung und Opferbereitschaft stehen auf dem Schild der Klasse mit der wahrscheinlich wichtigsten Rolle im Gruppenspiel. Wo andere im Kampf eben mal ihre E-Mails abfragen, muss ein Main-Tank sich jederzeit bewusst sein, dass seine Unaufmerksamkeit für die Gruppe der schnellste Weg ins Grab ist. Ein Schlachtzug steht und fällt mit seinem Main-Tank.
Eine verpennte Sekunde ohne angewendete Fähigkeit und schon überholt Sie der nächstbeste Magier auf der Aggro-Tabelle. Die Folgen sind in der Regel ein toter Magier, ein Wipe und 24 über Kratzer in der Rüstung schimpfende Schlachtzug-Gefährten. Und doch sind es auch genau diese Situationen, in denen ein blitzschneller *Spott* den Boss wieder umdrehen lässt, den Magier rettet, den Raid rettet und 24 epicgierige Drachentöter begeistert ihren Tank feiern. Es hängt alles von Ihnen ab.

Die Sonnenseite des Tank-Lebens

Trotz der Verantwortung, die der Job eines Tanks mit sich bringt, winken Ihnen gleichzeitig Privilegien wie keiner anderen Klasse in Azeroth. Viele Gilden gewähren Main-Tanks beispielsweise ein Vorrecht bei der Gegenstandsvergabe, um so die Erfolgschancen des Schlachtzugs im Rennen um die „Boss-Kills" zu verbessern. Für die gebrachten Opfer werden Sie also nicht nur mit Anerkennung und Respekt, sondern auch mit den wertvollsten Schätzen belohnt.



SCHUTZ

Die besonders wichtigen Talente sind rot markiert.

Verbesserter Blutrausch: Da *Blutrausch* doch sehr oft genutzt wird, um schnell an Wut zu gelangen, lohnen sich hier auf jeden Fall zwei Punkte. Besonders in den ersten Kampfsekunden bauen Sie so noch ein bisschen mehr Bedrohung auf.

Taktiker: Als Tank sind Sie nur in wenigen Kämpfen gezwungen, die Haltung zu wechseln. Ob Sie als Schutz-Krieger hier Talentpunkte lassen, ist also eher Geschmackssache. Bei PvP-Kriegern hingegen ist das Wechseln der Haltung gang und gäbe, weshalb nur sehr wenige auf PvP ausgerichtete Talentverteilungen ohne *Taktiker* auskommen.

Vorahnung: Tanks, die noch nicht die magische Grenze von 490 Punkten Verteidigungsfertigkeit erreicht haben, investieren hier Punkte. Alle anderen weichen entweder auf *Verbesserter Blutrausch* und *Taktiker* aus oder nehmen trotzdem *Vorahnung* mit, um ihre Defensive noch weiter aufzupolieren.

Schild-Spezialisierung: Starkes Talent. Eine um fünf Prozent erhöhte Chance, zu blocken, gekoppelt mit verbesserter Wutgeneration, macht dieses Talent zu einem Muss für jeden Defensiv-Krieger.

Zähigkeit: Mächtiges Talent, das den imposanten Rüstungs-Wert eines Defensiv-Kriegers noch weiter steigen lässt und den eingesteckten Schaden verringert. Da bis dato kaum ein Krieger den maximalen Rüstungswert von 35.880 (!) Punkten erreicht hat, sind fünf investierte Punkte hier für jeden Tank Pflicht.

Letztes Gefecht: Überaus starkes Talent. Rettet Ihnen den Hintern in brenzligen Situationen. Trotz der hohen Abklingzeit nehmen Sie dieses Talent unbedingt mit.

Verbesserter Schildblock: Den Nutzen von *Schildblock* fast zu verdoppeln, kostet Sie lediglich einen Talentpunkt und ist diesen, bei bereits fünf investierten Punkten in *Schild-Spezialisierung*, definitiv wert.

Verbesserte Rache: Da die meisten Schlachtzug-Gegner immun gegen Betäubungseffekte sind, lohnt sich das Talent nur, wenn Sie oft in Fünf-Spieler-Instanzen unterwegs sind. Und auch dort finden viele Krieger das Talent eher störend als hilfreich.

Trotz: Absolutes Muss für Defensiv-Krieger. Erleichtert das Halten der Aggro enorm, da Sie sich 99 Prozent der Zeit in der Defensiv-Haltung befinden. Zusätzlich verringern Sie durch die Waffenkundewertung die Chance, dass ein Gegner Ihren Angriffen ausweicht oder sie pariert.

Verbessertes Rüstung zerreißen: Praktisch, um das wiederholte Ausführen Ihrer meistgenutzten Fähigkeiten *Rüstung zerreißen* und *Verwüsten* zu erleichtern. Rein mit den Punkten!

Verbessertes Entwaffnen: Abgesehen von PvP-Begegnungen hat das Talent keinen großen Nutzen und ist deshalb auch keine Punkte wert. Und selbst im PvP sind Sie als Schutz-Krieger eher fehl am Platz. Überflüssiges Talent.

Verbesserter Spott: Vorausgesetzt Sie haben es mit Gegnern zu tun, die nicht immun gegen *Spott* sind, kann eine Verkürzung der Abklingzeit Gold wert sein. Wenn ein Feind der Fähigkeit widersteht, unternehmen Sie so schneller einen zweiten Versuch.

Verbesserter Schildwall: Macht die sehr gute Fertigkeit *Schildwall* durch fünf Sekunden längere Dauer noch besser. Auf jeden Fall zwei Punkte wert.

Erschütternder Schlag: Mächtige Möglichkeit, Gegner für sehr geringe Punktekosten zu betäuben. Allerdings hauptsächlich im PvP zu gebrauchen, da viele Monster gegen Betäubungseffekte immun sind. Machen Sie als Defensiv-Krieger ab und zu Ausflüge in die Schlachtfelder, sollten Sie hier auf jeden Fall einen Punkt investieren.

Verbesserter Schildhieb: Wiederum so gut wie nur im Kampf gegen andere Spieler zu gebrauchen. Heben Sie die Punkte für stärkere Talente auf!

Schildbeherrschung: Gutes Talent, da man als Defensiv-Krieger eigentlich nie genug Schaden vermeiden kann. Drei übrig gebliebene Punkte sind hier wunderbar aufgehoben.

Eindhandwaffen-Spezialisierung: Durch zusätzlichen Schaden werden die Wutgeneration und die erzeugte Aggro erhöht. Unbedingt Talentpunkte investieren. Die Schadensklassen in Ihrer Gruppe werden es Ihnen danken.

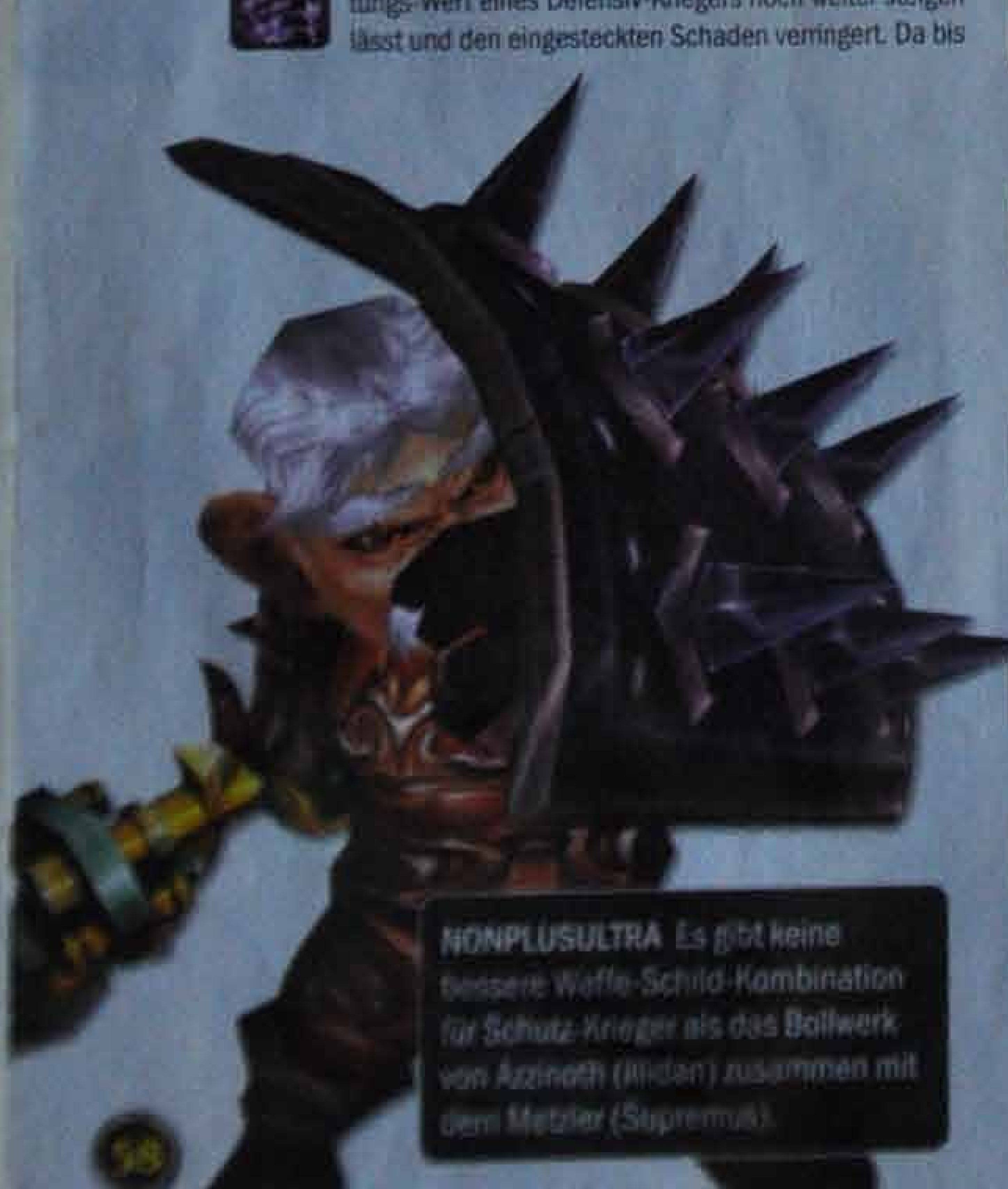
Verbesserte Verteidigungshaltung: Besonders bei einigen Boss-Kämpfen machen sich sechs Prozent verringerter Zauberschaden bemerkbar. Main-Tanks und solche, die es sein wollen, stecken hier Talentpunkte rein.

Schildschlag: Immer noch eine der wichtigsten Fähigkeiten, um Aggro aufzubauen. Vergessen Sie bloß nicht, hier einen Punkt zu investieren.

Fokussierte Wut: Macht sich besonders beim Einsatz von *Heldenhafter Stoß* und *Rüstung Zerreißen* bemerkbar. Die Fähigkeiten kosten in Verbindung mit *Verbesserter heldenhafter Stoß* und *Verbessertes Rüstung Zerreißen* beide nur noch neun Wut und erleichtern das Halten der Aggro in sämtlichen Lebenslagen.

Vitalität: Das Talent erhöht den imposanten Lebenspunktewert eines Kriegers zusätzlich. Tanks können nie genug Lebenspunkte haben, was dieses Talent sehr stark macht.

Verwüsten: Ein Punkt in diesem Talent ist für jeden Schutz-Krieger Pflicht. *Verwüsten* vereint *Rüstung Zerreißen*, zusätzlichen Waffenschaden und Extra-Aggro und ist von da an Ihre meistgenutzte Angriffsfähigkeit. Ihr „altes" *Rüstung Zerreißen* entfernen Sie dann getrost aus der Fähigkeitenleiste. Mit deutlichem Wut-Überschuss benutzen Sie zusätzlich zum „Verwüsten-Spam" die Fähigkeit *Heldenhafter Stoss*. Die dadurch erzeugte Aggro ist Ihnen so gut wie nicht mehr zu nehmen.



NONPLUSULTRA Es gibt keine bessere Waffe-Schild-Kombination für Schutz-Krieger als das Bollwerk von Azzinoth (Illidan) zusammen mit dem Metzler (Supremus).

Der Waffen-Krieger

Wer als Stufe-70-Krieger nach Ruhm und Ehre in Schlachtfeldern oder Arenen strebt, steckt seine Punkte in den Waffen-Baum. Grund dafür ist der berühmt-berüchtigte *Tödliche Stoß* – die Hauptangriffsfähigkeit eines PvP-Kriegers. Mit dem eingebauten Effekt, Heilungen auf das betroffene Ziel um 50 Prozent zu verringern, ist er in den hitzigen Gruppenkämpfen unverzichtbar. Allzu oft ist der *Tödliche Stoß* das einzige wirksame Mittel gegen die starken Zauberkräfte erfahrener Heiler. Neben dem Schurken (und eingeschränkt: Jägern) ist der Krieger die einzige Klasse, die auf eine Fähigkeit mit solch einem Effekt Zugriff hat. Kein Wunder, dass fast jedes Arena-Team immer mindestens eine der beiden Klassen beinhaltet.

Stärken und Schwächen

Gefürchtet sind die Platte tragenden Nahkämpfer andererseits aufgrund ihrer überraschenden Schadensspitzen. Dafür verantwortlich ist das auffälligste Merkmal von Waffen-Kriegern: die riesige Zweihandwaffe. Ist der Wutbalken mindestens halb voll, entladen Sie damit in wenigen Sekunden einige tausend Schadenspunkte (je nach Ausrüstungsstand) auf Ihre Gegner. *Kniesehne* wird eingesetzt, bis die entsprechende Taste raucht, und gewährleistet, dass Ihre Gegner nicht einfach aus dem Nahkampf flüchten. Genau hier liegen nämlich die Schwächen der robusten Schlachtenbummler. Fast jede Klasse hat irgendeine Möglichkeit, sich aus unangenehmen Nahkampf-Situationen zu befreien – einige mehr, andere weniger. Um darauf zu reagieren, haben Sie zwar ebenfalls Fähigkeiten in petto (zum Beispiel *Abfangen*), trotzdem unterliegt man einem gleichwertigen Gegner in der Regel. Man kann es nicht anders sagen: Ohne Unterstützung sind Sie in acht von zehn Fällen ein toter Krieger. Erst ein Heiler in Ihrem Rücken bügelt viele der Schwächen wieder aus. Die heiligen oder naturverbundenen Wohltäter sind quasi das Motoröl, das den Ferrari erst richtig in Fahrt kommen lässt. So entfernen sie viele bewegungseinschränkende Effekte, die Sie im Normalfall zur Untätigkeit verdammen, und geben Ihnen mit Heilzaubern die nötige Langlebigkeit, die die Klasse Krieger ansonsten so vermissen lässt. Wo ein Magier, Schamane oder eine sonstige Mana-Klasse schon längst eine Pause braucht, wütet ein Krieger immer noch unaufhaltsam durch die Reihen seiner Gegner – am Leben gehalten von seinem Heiler und ausgestattet mit einem endlosen Vorrat an Wut und Zerstörungskraft. Für maximalen Spaß und Erfolg im Schlachtfeld raten wir Ihnen deshalb unbedingt dazu, sich zuverlässige Unterstützung zu besorgen. Auf die Hilfe von Fremden, zufällig im selben Schlachtfeld anwesenden Heilern, kann man sich in der Regel nicht verlassen.

Kontrollwahn

Als brandgefährlicher Nahkämpfer wird der Krieger im PvP stets mit Kontroll-Zaubern bombardiert. So versuchen Ihre Feinde zu verhindern, dass Sie in Nahkampfreichweite Ihrer beliebtesten Ziele (Stoffträger und Heiler) gelangen. Logisch, dass Sie bei der Wahl der Talente vornehmlich auf solche achten, die Sie a) mobiler machen und b) es Ihren Feinden schwerer machen, Sie zu kontrollieren. Ein Beispiel dafür ist das Talent *Verbessertes Abfangen*. Ist der Mobilitätsgewinn durch das Talent im PvE-Bereich noch völlig unbedeutend, wird Ihnen jeder gestandene Schlachtfeld- und Arena-Krieger sagen: „Ohne Punkte in diesem Talent brauchst du erst gar nicht an PvP denken!"

Seien Sie sich deshalb bewusst, dass die von uns hier vorgestellte Talentverteilung eine reine PvP-Skillung ist und in den anderen Bereichen der Spielwelt Nachteile mit sich bringt. Zwar sieht man auch in den großen PvE-Schlachtzügen ab und an zweihändig kämpfende *Tödlicher Stoß*-Krieger, doch verteilen diese ihre Punkte deutlich anders. Im Kampf gegen menschliche Gegner ist weniger der reine Schadensaustoß entscheidend als vielmehr die Fähigkeiten zur Kontrolle Ihrer Feinde (oder der Schutz davor, kontrolliert zu werden). Ein gutes Beispiel ist das Talent *Eiserner Wille*. Ein PvE spielender Krieger würde hier niemals Punkte investieren, da Betäubungs- oder Bezauberungseffekte ihn nur äußerst selten an seinen Aufgaben hindern. Im PvP dagegen fliegen Betäubungseffekte nur so durch die Gegend, weshalb das Talent dort einen immensen Nutzen aufweist.

Axt, Schwert oder Kolben?

Die Frage, welche Waffe die meisten Vorteile mit sich bringt und für einen PvP-Krieger am effektivsten ist, stellt sich unter Kriegern immer wieder. Eine Einhandwaffe zusammen mit einem Schild legen Sie nur an, wenn Sie in arge Bedrängnis geraten und Ihrem Heiler Zeit verschaffen wollen. Den Rest der Zeit tragen Sie eine richtige Waffe! Eine Zweihandwaffe! Doch welche? Axt, Schwert oder Kolben stehen zur Auswahl und lassen sich im Waffenbaum durch fünf investierte Talentpunkte mit einem nützlichen Effekt versehen: Betäubungseffekte (Kolben), Extraschläge (Schwert) oder kritische Treffer (Axt). Welche Waffengattung am besten zu Ihrer Spielweise passt, probieren Sie am besten nach und nach aus – oder Sie halten sich einfach an folgende Faustregel: Nehmen Sie einen Kolben, es sei denn, Sie spielen mit einem Schamanen zusammen. Von einer Axt raten wir Ihnen derzeit ab, da die Chance auf kritische Treffer zu stark von Abhärtung beeinflusst wird. Die Chance auf Extraschläge wird durch das *Totem des Windfurors* noch stärker, weshalb man Schwert-Krieger oft mit einem Schamanen an der Seite begegnet. Der Kolben wird im Augenblick als die stärkste der drei Waffen-Spezialisierungen angesehen, da sie dem Krieger mehr Kontrolle über seine Gegner gewährt.

So verteilen Sie Ihre Punkte:



Talentbaum wurde zur besseren Übersicht getrennt

Im Grunde ist dies die Standard-Talentverteilung für PvP-Krieger. Einige Punktevergaben sind natürlich Geschmackssache. Die letzten drei Punkte in *Schlaghagel* erhöhen beispielsweise Ihre Angriffsgeschwindigkeit und dadurch Ihre Wutgeneration und den verursachten Schaden. Wer diesen Extraschaden gegen mehr Kontrolle eintauschen will, steckt die Punkte lieber in den Schutz-Baum in das Talent Taktiker. Sofort einsetzbare Zauberreflexionen oder Entwaffnen sind vor allem in der Arena oft Gold wert.

So verteilen Sie Ihre Punkte:



Talentbaum wurde zur besseren Übersicht getrennt

Erfahrene Furor-Krieger verteilen so ihre Talente, um in Schlachtzügen maximalen Schaden zu verursachen. Beachten Sie, dass nur ein Punkt für das Talent *Verbesserter Wirbelwind* nötig ist, da sich so bereits die optimale Schadensrotation für Furor-Krieger fahren lässt (Nachzulesen in PCG-WoW 01/08; Seite 74). *Waffenbeherrschung* ist kein Pflichttalent, verschafft Ihnen aber ein wenig Waffenkunde – kein schlechtes Attribut für Schlachtzügler.

Der Furor-Krieger

Der Furor-Baum ist die richtige Wahl für Krieger, die in den PvE-Inhalten der **World of Warcraft** richtig viel Schaden austeilen wollen. Oft als Schurke in Plattenrüstung bezeichnet, besticht er in den großen Instanzen als konkurrenzfähige Schadensmaschine mit Tank-Potenzial. Furor-Krieger führen in der Regel zwei beidhändig geschwungene Einhandwaffen. Mit Unterstützung des Talents *Schlaghagel* erreichen sie so Angriffsgeschwindigkeiten, von denen andere Klassen nur träumen. Am effektivsten ist der Furor-Krieger, wenn er seine Zerstörungskraft auf langlebigen Zielen, also vor allem an Schlachtzug-Bossen, entfesselt. Aber auch abseits des Raid-Geschehens macht er eine gute Figur. Beim Farmen (Töten vieler Monster hintereinander) reicht ihm so schnell niemand das Wasser und auch Quests erledigen sich dementsprechend schnell.

Im Schlachtzug ...

... findet sich immer mindestens ein Furor-Krieger, der sich zusammen mit Schurken und anderen Nahkämpfer im Rücken der Bosse aufhält und für den Großteil des Gesamtschadens verantwortlich ist. Je nach Ausrüstungsstand müssen Furor-Krieger besonders gut aufpassen, keine Aggro zu ziehen. Anders als Schurken haben Sie keine Möglichkeiten, aktiv Ihre Bedrohung zu verringern, und leben deshalb wesentlich gefährlicher. Kontrollierter Schaden lautet die Devise – der ständige Blick auf die Bedrohungsliste gehört zum Job eines Furor-Kriegers (Wir empfehlen das Add-on Omen: www.wowace.com). Seien Sie besonders mit der Benutzung des *Heldenhaften Stoßes* vorsichtig. Die Attacke erzeugt zusätzliche Aggro. Auch bei kleineren Gegnern in den Instanzen, den sogenannten Trash-Mobs, haben Sie mit einer Furor-Talentverteilung ihren Spaß. Mit *Wirbelwind* und *Weitreichende Stöße* teilen Sie hervorragenden Flächenschaden auf zwei bis vier Ziele gleichzeitig aus. Ihr verursachter Schaden verdoppelt sich so für einen kurzen Zeitraum. Gegen Bosse greifen Sie auf eine Rotation aus den Fähigkeiten *Blutdurst* und *Wirbelwind* zurück. Sind beide Fähigkeiten auf Abklingzeit, streuen Sie andere Fertigkeiten wie *Toben* ein oder erneuern Ihre Schreie.

Kann ich nur Schaden austeilen?

Nein. Der Krieger ist nicht umsonst eine Tank-Klasse und kann diese Rolle jederzeit einnehmen – die Talentverteilung entscheidet lediglich, wie effektiv er dabei ist. Turmhohe Bossgegner mit der Schlagkraft einer Abrissbirne werden natürlich von Spielern getankt, die ihre Talente auch einzig und allein auf diesen Zweck auslegen (bei Kriegern der Schutz-Baum). Trotzdem sind „seichtere" Tank-Aufgaben auch durchaus auch von Kriegern zu bewältigen, die ansonsten eine offensive Spielweise bevorzugen. Damit sind zum Beispiel Fünf-Spieler-Instanzen oder Trashmob-Abschnitte in Schlachtzug-Instanzen gemeint. Sogar im heroischen Schwierigkeitsgrad lassen sich alle Instanzen von einem Offensiv-Krieger bewältigen. Entscheidend über Erfolg oder Misserfolg ist hierbei weniger die Talentverteilung als vielmehr die passende Ausrüstung. Stellt man Sie zum Tanken ab, schlüpfen Sie in Ausrüstung mit rein defensiven Attributen wie Blockwertung, Ausweichwertung und so weiter. In der 10-Spieler-Instanz Karazhan lassen sich beispielsweise jede Menge Gegenstände abgreifen, die Sie für sämtliche heroischen Instanzen fit machen.

Welche Schwächen muss man als Furor-Krieger in Kauf nehmen?

Die Schwächen des Furor-Kriegers liegen logischerweise im Kampf gegen andere Spieler. Sieht man in den Schlachtfeldern noch relativ viele Furor-Krieger um Flaggen und Friedhöfe kämpfen, sind sie in der wesentlich härter umkämpften Arena so gut wie ausgestorben. Waffen-Krieger mit dem *Tödlichen Stoß* haben dort einfach die Nase vorn. Die für Arenapunkte kaufbaren Gegenstände sind außerdem für den Umgang mit einer Zweihandwaffe ausgelegt und unterstützen den beidhändigen Kampf nur bedingt. Ein Furor-Krieger muss demzufolge auf Ausrüstung zurückgreifen, die er im PvE sammelt. Das im PvP so wichtige Attribut Abhärtung fehlt dort meistens und wird schmerzlich vermisst, sobald der Krieger im Fokus des Gegnerteams landet. Meist bleibt nur die mehr schlechte als rechte Kombination mit einem Waffen-Krieger (natürlich nicht im 2-gegen-2-Modus). Leider liegen die Erfolgsaussichten dieser Gruppenkomposition nicht besonders hoch, da man Krieger mittels Kontrollzauber leicht aus dem Kampf nimmt. Ein paar Arenapunkte greifen Sie so trotzdem jede Woche ab und erspielen sich mit der Zeit vielleicht sogar die nötige Wertung, um sich die tollen Waffen zu besorgen. Diese sind nämlich auch für den Einsatz im PvE bestens geeignet. Erst in den High-End-Instanzen der Scherbenwelt finden Sie bessere Prügel.





FURCHTERREGEND Ork-Krieger geben mit ihrer Rassenfähigkeit Kochendes Blut hervorragende Furor-Krieger ab.

Der Schutz-Krieger

Der Schutz-Baum ist die richtige Wahl für alle, die ihren Krieger zu einem Vollzeit-Tank ausbilden möchten. Als Tank besteht Ihre wichtigste Aufgabe darin, Ihre Gruppe zu schützen, indem Sie die Aufmerksamkeit der Feinde jederzeit auf sich halten. Dabei sind zwei Faktoren entscheidend: Durchhaltevermögen und die von Ihnen erzeugte Bedrohung. Je länger Sie am Leben bleiben und je mehr Bedrohung Sie aufbauen, desto höher stehen die Chancen auf Erfolg. Ihre Schadensabteilung bedankt sich für jeden aufgebauten Bedrohungspunkt mit zusätzlichem Schaden, während Ihre Heiler sich freuen, wenn Sie die Schläge der Gegner wie am Fließband parieren, ausweichen oder blocken.



Kleider machen gute Krieger

Wie gut oder schlecht ein Schutz-Krieger abschneidet, wird im hohen Maße durch seine Ausrüstung bestimmt. Die Boni auf den Gegenständen verbessern Ihre Defensive und erleichtern es Ihren Heilern, Sie am Leben zu halten. Keine andere Klasse ist so auf funkelnde, epische Klamotten angewiesen wie der Schutz-Krieger. Dies ist besonders für Tank-Neulinge problematisch. Ein komplett in blaue Gegenstände gekleideter Magier kann ohne Probleme durch Karazhan stürmen. Ein Schutz-Krieger auf demselben Ausrüstungsstand verschafft seiner Gruppe dagegen deutlich mehr Probleme. Der gesamte Schlachtzug steht und fällt mit dem Schicksal des Maintanks, wohingegen ein mäßig ausgestatteter Magier nur wenig ins Gewicht fällt.

Die Folgen liegen auf der Hand: Der Magier sieht Karazhan vermutlich wesentlich früher als der Schutz-Krieger – einfach weil er weniger abhängig von seiner Ausrüstung ist.

Marken farmen, bis der Arzt kommt

Der einfachste Weg, an gute Gegenstände zu gelangen, ist zu Beginn Ihrer Krieger-Karriere, sie zu kaufen. Dafür rennen Sie am Anfang von Instanz zu Instanz und besiegen Bosse im heroischen Schwierigkeitsgrad. Mit der Zeit gelangen Sie dadurch an Heroische Marken, die Sie gegen (teilweise extrem gute) epische Gegenstände eintauschen. Ist so das erste Ziel erreicht – immun gegen kritische Treffer zu sein (dazu benötigen Sie eine Verteidigungswertung von mindestens 490) –, wagen Sie erste Ausflüge nach Karazhan oder Gruul's Unterschlupf. Mit der Zeit sammeln Sie immer mächtigere Gegenstände zusammen, die Sie wiederum für die nächstschwerere Instanz fit machen. Hat man sich den größten Teil der Beute aus Karazhan gesichert, kann man beispielsweise erste Gehversuche in Zul'Aman wagen und ist danach bereit für so manchen Schlachtzug-Boss.

Der Krieger im Vergleich mit anderen Tank-Klassen

Während der Krieger zu Stufe-60-Zeiten noch unangefochtener König der Tanks war, haben Druiden und Paladine seitdem enorm aufgeholt und nehmen diese Rolle mittlerweile auch immer öfter ein. Dabei haben die beiden Klassen vor allem Vorteile, was das Tanken mehrerer Gegner auf einmal angeht. Hier besitzen Krieger mit *Donnerschlag* zwar ebenfalls eine Fähigkeit, die es ihnen erlaubt, mehr als einen Gegner an sich zu binden, allerdings tun sie sich dabei wesentlich schwerer als ihre heiligen oder naturverbundenen Kollegen. In den Schlachtzug-Instanzen Azeroths bleiben Krieger jedoch erste Wahl. Keine der anderen beiden Klassen kann derartig viel Schaden vermeiden (durch Parieren, Blocken, Ausweichen etc).

Was das Tank-Leben sonst so bereithält

Als Schutz-Krieger bleiben Ihnen nur wenige andere Beschäftigungen im Spiel als das Tanken. An PvP brauchen Sie – ohne Ihre Talente neu zu verteilen – gar nicht erst zu denken. Schutz-Krieger eignen sich zwar als Fahnenträger in der Kriegshymnenschlucht oder als langlebige Verteidiger der Fahnen im Arathibecken, haben aber sonst keine wirkliche Rolle im gruppenbasierten Kampf gegen menschliche Mitspieler. Auch Ihr Gold-Konto wird durch hohe Reparaturkosten regelmäßig strapaziert und füllt sich aufgrund geringer „Farm-Effizienz" nur mühselig wieder auf. Ein großer Bestandteil des Spiels, das Kämpfen gegen andere Spieler, bleibt Ihnen also verwehrt. Im PvE dagegen werden Sie mit Job-Anfragen überhäuft und sind umso angesehener. Tanks sind auf den Servern rar gesät und finden deshalb viel leichter Gruppen für Instanzen als Schadensausteiler oder sogar Heiler. Hier müssen Sie sich jederzeit bewusst machen, dass die Rolle des Tanks – Ihre Rolle – die wahrscheinlich wichtigste und verantwortungsvollste im Gruppenspiel ist. Wenn Sie Ihre Arbeit machen, fällt dies viel mehr auf als bei anderen Klassen und Sie erhalten auch dementsprechend viel Lob.

So verteilen Sie Ihre Punkte:



Mit dieser Schutz-Talentverteilung sind Sie bestens gewappnet, um als Tank durch die zahlreichen Instanzen der Scherbenwelt zu stürmen. Wundern Sie sich nicht über das offensive Talent aus dem Furor-Baum. *Grausamkeit* hilft dabei, noch mehr Aggro zu generieren, und erleichtert es Ihren Schadenausteilern, alle Register zu ziehen. Bei dem Talent *Vorahnung* lassen sich Punkte einsparen, sobald Sie die magische Grenze von 490 Verteidigung schon über Gegenstands-Boni erreichen.

Paladin

Stand: Patch 2.4. | **Autor:** Dennis Eggert

Eine der flexibelsten Klassen des Spiels ist der Paladin. Der heilige Ritter kann sowohl in der zweiten Reihe stehen und Heilung verteilen als auch direkt in der Front die Gegner tanken oder ihnen kräftig auf die Nase hauen. Das Vorurteil, er könne alles, aber nichts richtig, stimmt dabei ganz und gar nicht mehr. Nur ist seine Leistung stark von der Talentverteilung und Ausrüstung abhängig. Für Anfänger ist die Klasse zu Beginn trotzdem nicht schwer zu spielen. Wie für nahezu jede Klasse in **World of Warcraft** gilt auch bei Paladinen: Einfach zu erlernen, schwer zu meistern!

Perfekte Einsteigerklasse

Dank der schweren Rüstung rennt der Paladin am Anfang einfach in den Nahkampf und gibt den Gegnern mit seinen Waffen Saures. Im Idealfall nutzt er dabei eine Zweihandwaffe, denn mit Level 10 spezialisiert der heilige Ritter sich ohnehin auf den Talentbaum der Vergeltung. Haben Sie die Waffengattungen bereits genutzt, ersparen Sie sich das nervige Training. Der Paladin spielt zusätzlich mit Siegeln, die er alle zehn Sekunden entladen kann. Klingt nicht sehr spektakulär? Ist es auch nicht. Erst mit Fortschreiten des Levels erlangt der Paladin einige Fähigkeiten, die den Kampfablauf interessanter gestalten. Prima für Einsteiger ist die Tatsache, dass sich der Paladin aus brenzligen Situationen oft retten kann. Das verdankt er dreierlei. Erstens kann sich ein Paladin schon von Beginn an heilen. Zweitens trägt der Paladin am Anfang schwere Rüstung. Daran beißen sich Nahkämpfer die Zähne aus. Zu guter Letzt bekommt er mit Level 8 den *Gottesschild*. Der macht ihn zunächst für sechs Sekunden unverwundbar. Später kann der Effekt auf bis zu zwölf Sekunden ansteigen, allerdings darf der Paladin dann nur noch mit leicht verminderter Angriffsgeschwindigkeit zuschlagen. Zeit, um im Notfall die Beine in die Hand zu nehmen.

Von Offensive zu Defensive

Durch den Mangel an Alternativen sind Sie vorerst an den Vergeltung-Talentbaum gebunden. Nur dann steigen Sie effektiv auf, ohne Zeit zu verlieren. Mit Level 35 jedoch lohnt es sich, einen anderen Weg einzuschlagen. Jetzt verteilen Sie Ihre Talentpunkte neu in den Schutz-Baum! Das hat folgenden Grund: Mit Level 35 haben Sie sowohl den *Segen des Refugiums* als auch *Abrechnung* im Talentbaum freigeschaltet. Das ermöglicht einen brauchbaren Schadenswert bei enormer Defensive durch den Schutz-Baum. Ohne Probleme holen Sie sich gleich mehrere Gegner herbei und erledigen die bequem mit *Weihe, Aura der Vergeltung, Segen des Refugiums* und Ihrer Nahkampfwaffe. Der größte Teil des Schadens resultiert aus dem zurückgeworfenen Heiligschaden, der später mit *Heiliger Schild* noch weiter ausgebaut wird. Nutzen Sie dazu *Siegel der Weisheit* und *des Lichts* geschickt aus, kommen Sie aus den Kämpfen oft ohne den Verlust von Mana und Leben. Passen Sie aber auf: Bei denen funktioniert diese Taktik nicht. Lassen Sie Quests aus, in denen sich Ihnen solche Gegner in den Weg stellen. Seit Patch 2.3 brauchen Sie nicht mehr alle Aufträge zu erledigen, um schnell und zuverlässig im Level zu steigen. Als Schutz-Paladin werden Sie zudem regelmäßig in Instanzen eingeladen. Tanks sind immer Mangelware, besonders in den niederen Levelregionen. Das verschafft Ihnen neben guter Ausrüstung auch sehr viel Erfahrung.

Noch ein Tipp: Reisen Sie lieber solo durch Azeroth, Lordaeron und Kalimdor, empfehlen wir weiterhin den Weg des Vergelters. Dann ist allerdings ein regelmäßiger Einkauf im Auktionshaus gefordert, damit Ihre Waffe ordentlich DPS (Schaden pro Sekunde) besitzt.

Flexibel bleiben

Mit Level 40 werden Sie erneut eine starke Verbesserung Ihres Charakters spüren. Zum einen, weil Sie als Paladin völlig gratis ein magisches Pferd bekommen. Damit stürmen Sie in Zukunft noch flotter durch die Welt. Des Weiteren dürfen Sie jetzt Plattenrüstungen tragen. Ihre Rüstung verdoppelt sich innerhalb von ein bis zwei Leveln allein durch die Belohnungen von Quests und lässt Sie immer mehr zur wandelnden Festung mutieren. In Kämpfen mit anderen Spielern sind Sie dafür fast ohne Chance.

Grundlegendes

Berufe:

Für den Paladin empfiehlt sich besonders der Beruf des Schmieds. Die damit produzierten Rüstungen lassen Sie immer eine dem Level passende Ausstattung tragen. Erreichen Sie Level 70 und die Maximalstufe der Schmiedekunst, dürfen Sie je nach Spezialisierung sehr starke Waffen und Rüstungen für sich herstellen. Damit stets alle Materialien zur Hand sind, kombinieren Sie den Beruf mit Bergbau.

Attribute:

Zu Beginn fährt ein Paladin gut damit, wenn er auf Stärke und Ausdauer, sowie auf Beweglichkeit setzt. Stärke erhöht Ihre Angriffskraft und somit den Schaden, Ausdauer die Lebenspunkte und Beweglichkeit sowie die Chance auf kritische Treffer. Damit kommen Sie schnell und sicher bis Level 35 und können auch für den Fall, dass Sie bis Level 70 Vergelter bleiben möchten, darauf setzen.

Verteilen Sie die Punkte neu in den Schutz-Talentbaum, tragen Sie mehr Gegenstände mit defensiven Attributen wie Verteidigungswertung. Die haben Sie im Idealfall schon vorher gesammelt. Ausdauer ist immer gefragt, da Gegner in den Instanzen kräftig Ihren Plattenhelm verbeulen. Um etwas mehr Schaden wegzublocken, nutzen Sie auch Blockwert voll aus. Finden Sie einen der seltenen Gegenstände mit Parier-, Ausweich- oder Blockwertung vor Level 60, senken Sie damit den Schaden weiter gen Null.

Rassenwahl:

Die Auswahl an Rassen für Paladine ist äußerst begrenzt. Nur Menschen, Zwerge, Draenei und Blutelfen dürfen sich den Kämpfern für das Licht anschließen. Keins der Völker bietet eine so starke volksspezifische Fertigkeit, dass sie die anderen Rassen aussticht. Allerdings ist fast jedes Volk für eine der drei Talentverteilungen besonders geeignet.

- **Mensch:** Menschen bieten sich vor allem für zukünftige Vergelter an. Durch Ihre Schwert- und Streitkolbenspezialisierung ist die Waffenkundewertung mit diesen Waffen immer um ein Prozent erhöht. Das bedeutet im Klartext, dass der Gegner stets eine ein Prozent niedrigere Chance hat, Ihren Angriffen auszuweichen oder zu parieren. Im PvP bietet *Wachsamkeit* dazu die Möglichkeit, verstohlene Gegner wie Schurken und Druiden leichter zu entdecken.

- **Zwerg:** Die Zwerge sind ein Allrounder-Paladin. Keine ihrer volksspezifischen Fertigkeiten empfiehlt sich besonders für eine bestimmte Talentverteilung. Wer sich nicht sicher ist, welches Volk er nehmen soll, ist bei der kleinwüchsigen Rasse goldrichtig.

- **Draenei:** Zwar bietet die passive Fertigkeit *Heldenhafte Präsenz* allen Gruppenmitgliedern eine um ein Prozent erhöhte Trefferchance. Für den Vergeltung-Talentbaum empfehlen sich die blauen Riesen trotzdem nicht direkt. Es ist vielmehr die Gabe der Naaru, die die Entscheidung leichter macht. Der Heilzauber wirkt über Zeit und schließt somit eine große Lücke der Heilig-Paladine. Wenigstens ein kleines bisschen.

- **Blutelfen:** Blutelfen sind die geborenen Heilig-Paladine. Denn mit *Manadurst* entziehen Sie dem Gegner zunächst bis zu dreimal Mana und entladen es dann durch *Arkaner Strom*. Das regeneriert etwas Mana beim Blutelf und unterbricht zudem die Zauber aller Gegner im nahen Umkreis. Eine raffinierte Möglichkeit, um den Manahaushalt zu entlasten.

Während Sie in den Instanzen herumlaufen und die Welt erforschen, wird es im Bereich zwischen Level 40 und 50 langsam wichtig, Ausrüstung zu sammeln, die nicht zu Ihrem Talentbaum gehört. Spielen Sie zum Beispiel einen Schutz-Paladin, liegt Ihr Hauptaugenmerk auf Gegenständen, die Ihre Defensive stärken. Verkaufen Sie aber nicht den Kram, der Ihre Heilung steigert! Denn auch als Schutz-Paladin können Sie im Zweifelsfall noch heilen. Entscheiden Sie sich mit Betreten der Scherbenwelt für eine andere Ausrichtung Ihres Paladins, erfordert es dann auch weniger mühsame Arbeit, um eine halbwegs anständige Ausrüstung zu tragen.

Schockierender Heiler

Ab der Scherbenwelt taucht zunehmend eine weitere Form des Paladins auf. Der so genannte „Shockadin" ist ein Heilig-Paladin mit sehr viel Zauberschaden und kritischer Zaubertrefferwertung auf seiner Ausrüstung. Er erledigt seine Gegner mit dem *Heiligen Schock*, einem Zauber, der sowohl Feinden Schaden zufügt, als auch Freunde heilt. Dazu benutzt er seine Siegel und entlädt sie. Daraus resultiert genug Schaden, um halbwegs zügig zu leveln, ohne dabei aber je die Heil-Fähigkeiten zu vernachlässigen. Denn Sie bleiben weiterhin ein vollwertiger Heiler, der sich innerhalb von Instanzen in seine Heiler-Ausrüstung wirft und den Part gekonnt ausfüllt.

Talentneuverteilung auf Stufe 35

Mit Level 35 haben Sie endlich genug Talentpunkte zur Verfügung, damit sich eine Neuverteilung der Talente in den Schutz-Baum lohnt. Denn jetzt steht Ihnen sowohl der *Segen des Refugiums* als auch das Talent *Abrechnung* vollends zur Verfügung. Mit der neuen Verteilung werden Sie ein beliebtes Mitglied jeder Instanzgruppe sein und schnell und bequem mehrere Gegner gleichzeitig erledigen können. Gehen Sie also zum Lehrer, zahlen ein Goldstück, um Ihre Talente neu verteilen zu dürfen und platzieren dann die Punkte vom Vergeltung- in den Schutz-Baum.

Verschanzen	Präzision	Zähigkeit
5/5	3/3	3/5
Segen der Könige	**Verb. Zorn der Gerechtigkeit**	**Vorahnung**
1/1	3/3	5/5
Segen des Refugiums	**Abrechnung**	
1/1	5/5	

(Alle im Schutz-Baum)

Die optimale Talentverteilung bis Stufe 70

Sinnvolle Tipps und Tricks zur Spielweise innerhalb der Levelstufen:	Stufe	Die hier beschriebenen Talente sollten Sie auf dem Weg auf Level 70 aussuchen, wenn Sie reibungslos leveln möchten:
Die *Aura der Hingabe* zusammen mit dem *Segen der Macht* bilden die Basis. Zunächst arbeiten Sie mit *Siegel der Rechtschaffenheit*. Sobald *Siegel des Kreuzfahrers* zur Verfügung steht, richten Sie das neue Siegel auf Ihren Feind, bevor *Siegel der Rechtschaffenheit* gewirkt und regelmäßig entladen wird. Im Notfall heilen Sie sich schnell.	10 - 19	**Verb. Segen der Macht** 5/5 · **Verb. Siegel des Kreuzfahrers** 3/3 · **Verb. Richturteil** 2/2 Der verbesserte *Segen der Macht* steigert Ihre Angriffskraft zu Beginn erheblich. Mit dem verbesserten *Siegel des Kreuzfahrers* erhöht sich Ihre Chance auf kritische Treffer. Dadurch steigt der Schaden pro Sekunde enorm. *(Alle Talente dieser Spalte finden Sie im Vergeltungs-Baum)*
Mit Level 20 erreichen Sie im Talentbaum für Vergeltung ein neues Siegel, das ab sofort *Rechtschaffenheit* ersetzt. Entladen Sie *Kreuzfahrer* und nutzen Sie danach *Siegel des Befehls*. Achten Sie darauf, eine langsame Waffe zu nutzen, um den vollen Nutzen aus dem Siegel zu bekommen.	20-29	**Siegel des Befehls** 1/1 · **Überzeugung** 5/5 · **Kreuzzug** 3/3 · **Segnung** 1/5 Mit *Siegel des Befehls* erhalten Sie das effektivste offensive Siegel der Vergelter. *Überzeugung* sorgt für eine erhöhte Chance, dem Gegner einen kritischen Treffer zu verpassen. Die Geschwindigkeit im Gegner schnetzeln dürfte sich fast verdoppeln.
Haben Sie etwas Mana übrig, sprechen Sie den neuen Zauber *Weihe*. Außerdem zu erlernen: Der *Gottesschild* für zehn Sekunden, mit dem Sie ab sofort sogar angreifen können. Allerdings nur einer Geschwindigkeit von 50 Prozent.	30-34	**Zweihandwaffenspezialisierung** 3/3 · **Aura der Heiligkeit** 1/1 · **Verbesserte Aura der Heiligkeit** 1/2 Bevor Sie mit Level 35 den Talentbaum wechseln, dürfen Sie so richtig die Gegner aufmischen. Dank der *Zweihandwaffenspezialisierung* und der *Aura der Heiligkeit* erhöhen Sie den Schaden noch einmal enorm.
Nutzen Sie die nächsten Level, um sich an die neue Spielweise zu gewöhnen. Sie können sich jetzt problemlos zwei bis drei Gegner gleichzeitig holen, je nach Ausrüstungsstand. Entladen Sie ab sofort *Siegel des Lichts* auf Ihre Gegner. Mit Level 38 erhalten Sie dann auch *Siegel der Weisheit*. Je nachdem, ob Sie eher Leben oder Mana brauchen, entladen Sie das passende Siegel. Die *Aura der Vergeltung* und *Segen des Refugiums* werfen einigen Schaden auf den Gegner zurück, die *Weihe* sorgt für Schaden an mehreren Gegnern. Natürlich kämpft der defensive Paladin mit einer Einhandwaffe und einem Schild zum Blocken.	36-39	**Einhandwaffen-Spezialisierung** (Schutz) 4/5 Die nächsten vier Punkte wandern in die *Einhandwaffenspezialisierung*. Das erhöht Ihren gesamten ausgeteilten Schaden, wenn Sie eine Einhandwaffe angelegt haben. *(Soweit nicht anders angegeben, finden Sie ab hier alle Talente im Schutz-Baum)*
Der *Heilige Schild* gesellt sich in die Reihe Ihrer Fähigkeiten für Tanks. Neben einer sehr hohen Chance aufs Blocken wirft der Schild auch noch ordentlich Heiligschaden auf den Gegner zurück. Mit Level 40 dürfen Sie außerdem Plattenrüstungen tragen. Das macht Sie als Tank noch effektiver. Fliehenden Gegnern können Sie ab Level 44 den *Hammer des Zorns* hinterherwerfen.	40-49	**Heiliger Schild** 1/1 · **Verb. Heiliger Schild** 2/2 · **Einhandw.-Spezialisierung** 5/5 · **Unermüdlicher Verteidiger** 5/5 · **Zähigkeit** 4/5 Der *Unermüdliche Verteidiger* macht Sie zu einem Bollwerk, sollten Sie doch einmal unter 35 Prozent Ihrer Lebenspunkte fallen. Der *Heilige Schild* senkt nicht nur den erlittenen Schaden weiter, er erhöht auch gleichzeitig den ausgeteilten etwas. Verzichten Sie noch auf Talente, die die Ausdauer prozentual steigern. Bisher lohnt sich das kaum.
Die lästigen Segen für zehn Minuten entfallen und werden nach und nach gegen halbstündige Zauber ausgetauscht. Eine echte Erleichterung. Bis Level 58 spielen Sie weiter mit derselben Taktik. Dank *Schild des Rächers* entfallen jetzt zumindest riskante Manöver in Instanzen, bei denen Sie nahe an die Gegner ranlaufen mussten. Als Tank werden Sie mit Level 58 schnell die ersten Erfahrungen im Bollwerk und dem Blutkessel machen. Dann lohnt auch das Talent *Kampfexperte*.	50-59	**Schild des Rächers** 1/1 · **Kampfexperte** 5/5 · **Zähigkeit** 5/5 · **Schild-Spezialisierung** 3/3 Der *Schild des Rächers* ist das perfekte Instrument, um Gegner aus der Entfernung zu holen. Außerdem verteilen Sie endlich drei Punkte in *Schild-Spezialisierung*. Die 30 Prozent mehr geblockten Schaden lohnen sich jetzt.
Die Scherbenwelt bringt viele neue Fähigkeiten mit sich. Besonders hervorzuheben sind zwei Siegel. Für die Horde gibt es ab Level 64 das neue *Siegel des Blutes*, die Allianz erhält das *Siegel der Vergeltung*. Letzteres ist für unsere Talentverteilung besser geeignet und ersetzt im Kampf mit einzelnen Gegnern außerhalb von Instanzen wie Fernkämpfern vorerst *Rechtschaffenheit*. Mit Level 70 müssen die Talente allerdings erneut verändert werden, um eine optimale Verteilung für Tanks zu besitzen.	60-70	**Heilige Pflicht** 2/2 · **Segnung** (Vergeltung) 5/5 · **Verb. Siegel des Kreuzfahrers** (Vergeltung) 3/3 · **Verb. Richturteil** (Vergeltung) 1/2 Zum Leveln des Charakters gehen Sie nun noch etwas in den Vergeltung-Baum zurück. An der Spielweise ändert sich nichts, außer dass Sie je nach Stand der Ausrüstung immer mehr Gegner gleichzeitig bekämpfen können.

Paladin

Talentbaum: Heilig

Heilig-Paladine sind enorm effektive Heiler. Zwar verfügen sie über keinen Zauber mit HoT-Effekten (Heal over time = Heilung über Zeit), doch durch die hohe Chance ihrer Heilzauber auf kritische Treffer gleichen sie das aus. Im PvE schon lange anerkannt, entwickelten sich Heilig-Paladine im PvP, besonders in der Arena, im Laufe der Zeit zu echten Festungen. Man bekam sie nicht tot und gleichzeitig verteilten die heiligen Ritter munter ihre Heilungen auf die Verbündeten. Allerdings haben Paladine eine große Schwäche: Ihre Anfälligkeit gegen kontrollierende Zauber und Stille-Effekte. Wer sich für den Heilig-Paladin im PvE entscheidet, wählt einen sehr linearen Weg. Ihre Aufgabe ist es, dort stets zu heilen sowie hin und wieder Zauber zu entfernen. Den Gegner malträtrieren ist kaum möglich und auch beim Tanken kassieren Sie trotz der dicken Plattenrüstung einfach zu viel Schaden. In seinem Element muss sich der einstige Support-Heiler aber nicht mehr hinter der Konkurrenz verstecken.

Die besonders wichtigen Talente sind rot markiert.



HEILIG

Göttliche Stärke: Nur für Vergelter-Paladine eine Überlegung wert, da außer ihnen kein anderer Paladin viel Stärke benötigt.

Göttliche Weisheit: Für heilende Paladine ist die *Göttliche Weisheit* ein Pflichttalent. Um bis zu 10 Prozent steigt Ihre gesamte Intelligenz an, was mehr Mana und kritische Zaubertreffer bedeutet.

Spiritueller Fokus: Die Hauptheilzauber *Heiliges Licht* und *Lichtblitz* profitieren stark von diesem Talent. Es senkt die Chance, Zauberzeit zu verlieren, wenn Sie Schaden kassieren. Im PvP ist das Talent ein Muss, aber auch im PvE erleichtert es den Kampf vor allem bei Bosskämpfen mit Flächenattacken.



PVE DANK PVP Auch im PvE muss sich ein Heilig-Paladin mit PvP-Ausrüstung nicht verstecken. Die Heilleistung bricht kaum ein.

Verbessertes Siegel der Rechtschaffenheit: Das *verbesserte Siegel der Rechtschaffenheit* wird nur selten genutzt. Außer Schutz-Paladinen profitiert kein Spieler von dem Siegel. Und die Tanks verteilen die übrigen Talentpunkte in den Vergelter-Baum.

Heilendes Licht: Um zwölf Prozent erhöht sich der geheilte Wert von *Heiliges Licht* bei drei investierten Punkten. Pflicht für jeden heilenden Paladin.

Aurenbeherrschung: Die Auren sind eine Bereicherung jeder Gruppe. Für nur einen Punkt erhalten Sie eine erhöhte Reichweite der Auren von 30 auf 40 Meter. Unbedingt mitnehmen.

Verbesserte Handauflegung: *Handauflegung* rettet besonders in Schlachtzügen oft den Tank. Mit einem Schlag sind die Lebenspunkte wieder auf 100 Prozent. Dank diesem Talent dürfen Sie die Fähigkeit sogar alle 40 Minuten einsetzen und erhöhen zudem den Rüstungswert des Ziels für 2 Minuten um 30 Prozent.

Unumstößlicher Glaube: Die Chance, Furcht- und Desorientierungseffekten zu widerstehen, um bis zu 10 Prozent zu erhöhen, ist für Heiler gerade im PvP Pflicht. Im PvE ist es in wenigen Situationen eine Hilfe.

Illumination: Absolutes Pflichttalent! *Illumination* gibt Ihnen für fünf Punkte eine Chance von 100 Prozent, bei einem kritischen Treffer von *Lichtblitz*, *Heiliges Licht* und *Heiliger Schock* 60 Prozent der Basismanakosten des Zaubers zurückzuerhalten. Das ist besonders in langen Kämpfen eine Erleichterung für den Manahaushalt.

Verbesserter Segen der Weisheit: Der *Segen der Weisheit* ist bei den heilenden Klassen Ihrer Gruppe sehr beliebt. Alle 5 Sekunden erhalten Sie einen festen Manawert zurück. Mit diesem Talent lässt sich der um 20 Prozent erhöhen. Eine weitere Erleichterung des Manahaushalts und somit eine gute Investition.

Reinen Herzens: Das Talent erhöht Ihren Widerstand gegen Flüche und Krankheiten um 15 Prozent. Der Wert ist eher schwächlich und meistens nur für das PvP interessant.

Göttliche Gunst: Sowohl im PvE als auch im PvP kann dieses Talent einem das Leben retten. Aktiviert, trifft der nächste Ihrer Heilzauber das Ziel zu 100 Prozent kritisch. Trotz der 2 Minuten Abklingzeit bleibt die *Göttliche Gunst* eines der mächtigsten Talente des Heilig-Paladins.

Geweihtes Licht: Mit drei investierten Punkten erhöht sich die Chance auf einen kritischen Treffer mit *Heiliges Licht* um stattliche 6 Prozent. Ein Pflichttalent im Hinblick auf die Kombination mit *Illumination*.

Reinigende Macht: Ignorieren Sie das Talent. Die zwei Punkte können Sie an vielen Stellen besser investieren als in geringere Manakosten von drei wenig angewandten Zaubern sowie erhöhter kritischer Trefferchance auf *Exorzismus* und *Heiliger Zorn*.

Heilige Macht: Dieses Talent wiederum dürfen Sie keinesfalls ignorieren. Bei voller Zahl investierter Talentpunkte erhöht sich die Chance auf kritische Treffer mit Heiligzaubern um 5 Prozent. In Kombination mit *Illumination* verringert sich Ihr Manaverbrauch beim Heilen damit noch weiter.

Anmut des Lichts: Im PvP unerlässlich und auch im PvE eine echte Bereicherung. *Anmut des Lichts* senkt die Zauberzeit des nächsten *Heiligen Lichts* um 0,5 Sekunden, wenn Sie hier drei Punkte reinpacken. Das können die rettenden 0,5 Sekunden sein, die das Ziel ansonsten sterben lassen. Außerdem erschwert es Gegnern das Unterbrechen Ihrer Zauber im PvP durch die verkürzte Zauberzeit.

Heiliger Schock: Mit Patch 2.4 wurde die Wirkung von *Heiliger Schock* stark erhöht. Der Zauber verursacht nun mehr Heilung oder Schaden, je nachdem ob auf Freund oder Feind angewandt. Im PvP wird der Zauber regelmäßig als kleine Heilung eingesetzt, bevor die große hinterherkommt. Unbedingt mitnehmen, auch wenn der Schock auf den ersten Blick nicht sehr mächtig wirkt.

Gesegnetes Leben: Das Talent ist nur im PvP interessant. Es gibt Ihnen eine Chance von 12 Prozent, nur halben Schaden durch Angriffe zu kassieren. Das Talent ist zusammen mit der Abhärtung und Ihrer *Aura der Konzentration* einer der Gründe, wieso Paladine im PvP kaum fokussiert werden.

Heilige Führung: Als Heiler haben Sie viel Intelligenz auf der Ausrüstung. Mit *Heilige Führung* profitieren Ihre Heilzauber davon noch einmal, indem sie 35 Prozent der Intelligenz als Heilwert aufgerechnet bekommen. Das sind schon bei durchschnittlich ausgerüsteten Spielern 150 zusätzlich geheilte Lebenspunkte.

Göttliche Eingebung: Je länger der Kampf dauert, um so mehr macht sich das Talent bezahlt. Alle 3 Minuten können Sie *Göttliche Eingebung* nutzen, um für 15 Sekunden 50 Prozent weniger Manakosten zu haben. Mit einigen kritischen Treffern in dieser Zeit steigt Ihr Manahaushalt also sogar wieder an. Absolutes Pflichttalent.



SCHUTZ

Talentbaum: Schutz

Der Schutz-Talentbaum des Paladins steigert die wichtigen Punkte für Tanks perfekt. Sowohl die Erzeugung von Bedrohung durch Heiligschaden als auch die defensiven Attribute werden gezielt verbessert. Das hat seinen Preis: Wer einen Schutz-Paladin spielt, ist zwar eine wandelnde Festung, jedoch macht ihn das im PvP nahezu ungefährlich. Im PvE sind Sie dafür eine feste Größe. Der tankende Paladin hat sich mehr und mehr Respekt verschafft in der Spielergemeinde. Besonders in Instanzen mit großen Gegnergruppen können Sie Ihre Stärken ausspielen, doch darf man den Paladin auch nicht mehr in Schlachtzügen unterschätzen. Er kann mittlerweile jeden Boss des Spiels tanken. Allerdings müssen Sie genau wie Krieger mit hohen Ausgaben für Reparaturen Ihrer Plattenrüstung rechnen. Anders als der Kollege mit dem Wutproblem haben Sie aber die Möglichkeit, effektiv Gold zu erfarmen. Dank *Weihe* und dem zahlreich zurückgeworfenen Schaden sind große Gegnergruppen alleine überhaupt kein Problem.

Die Leiden des Tanks:

Wer in den defensiven Talentbaum der Paladine investiert, wird schnell die schwierige Situation bemerken: Nahezu alle Talente sind brauchbar für Tanks. Trotzdem gibt es ausgerechnet im Vergeltung-Talentbaum einige Talente, die unabdingbar sind. Sie brauchen also noch Punkte übrig, wenn Sie im Schutz-Baum fertig sind.

Verbesserte Aura der Hingabe: Obwohl Sie die *Aura der Hingabe* besonders mit besserer Ausrüstung regelmäßig aktiviert haben, lohnt sich das Talent nicht. Für eine magere Steigerung von 258 Rüstungspunkten ist das reine Verschwendung wertvoller Punkte.

Verschanzen: Verschanzen verliert immer mehr an Bedeutung, je besser Ihre Ausrüstung ist, erscheint aber für das Talent Schild-Spezialisierung unabdingbar. Gerade beim Leveln des Charakters bleibt Verschanzen allerdings ein starkes Talent.

Präzision: Pflicht! So einfach kommen Sie nie wieder an 3 Prozent Trefferchance mit Nahkampfwaffen und Zaubern. Besonders deshalb, weil der „Spott" des Schutz-Paladins (*Rechtschaffene Verteidigung*) von Trefferwertung abhängt. Das rettet Ihren Mitstreitern schnell mal das virtuelle Leben.

Gunst des Hüters: Die Abklingzeit von *Segen des Schutzes* um 2 Minuten abzusenken sowie die Dauer von *Segen der Freiheit* um 2 Sekunden zu verlängern, ist für Schutz-Paladine Verschwendung. Keine Punkte in dieses Talent!

Zähigkeit: 10 Prozent mehr Rüstungswert klingt im ersten Moment nicht viel, ist aber ein satter Bonus auf Ihre Minderung des kassierten Schadens. Zumal Schutz-Paladine den Maximalwert von 35.880 Punkten im Rüstungswert nie erreichen werden. Fünf Punkte sind hier für jeden Tank Pflicht.

Segen der Könige: Spielen Sie häufig in Gruppen zu fünf Spielern, freuen die sich sicher über einen Segen, der ihre Attribute um zehn Prozent steigert. Sind Sie hingegen meistens im Schlachtzug unterwegs, ist der eine Punkt besser in andere Talente angelegt. Viele Heilig-Paladine stecken Ihre übrigen Punkte in den Schutz-Baum um an den *Segen der Könige* zu kommen. Sprechen Sie sich mit Ihren Mitspielern ab.

Verbesserter Zorn der Gerechtigkeit: Der Paladin erzeugt seine Bedrohung zum Großteil über Heiligschaden. Mit drei in dieses Talent investierten Punkten erhöhen Sie seine Bedrohung durch Heiligschaden um satte 90%, wenn *Zorn der Gerechtigkeit* aktiv ist. Außerdem reduziert es jeglichen erlittenen Schaden um 6 Prozent. Perfekt investierte Punkte!

Schild-Spezialisierung: Auch als Paladin blocken Sie einigen Schaden weg. Dank *Schild-Spezialisierung* erhöht sich der Wert um weitere 10 Prozent pro investiertem Talentpunkt. Was im ersten Moment nicht viel klingt, macht sich besonders in längeren Kämpfen bemerkbar.

Vorahnung: Verteidigungsfertigkeit ist ein wichtiges Attribut für Tanks. Als Schutz-Paladin benötigen Sie davon 490 auf Level 70, um immun gegen kritische Treffer zu werden. Außerdem erhöht es pro Punkt die Chance zu blocken, parieren und auszuweichen. Viele Spieler mit mehr als 490 Verteidigung neigen dazu, nicht die volle Zahl an Punkten in das Talent zu investieren. Lassen Sie das und verzichten Sie lieber auf etwas Verteidigungswertung bei Ihren Gegenständen und bauen Parier-, Ausweich- oder Blockwertung ein. Das bringt mehr.

Gleichmut: Zwar ist das Talent dank dem bis zu zehn Prozent erhöhten Betäubungswiderstand brauchbar, jedoch haben Schutz-Paladine ohnehin einen überladenen Talentbaum. Verzichten Sie auf *Gleichmut* und sparen sich die Punkte für wirksamere Talente.

Verbesserter Hammer der Gerechtigkeit: Ein nutzloses Talent! Bosse sind ohnehin meistens gegen Betäubung immun und im Kampf mit gewöhnlichen Gegnern sollten Sie den *Hammer der Gerechtigkeit* nie nutzen müssen. Ignorieren!

Verbesserte Aura der Konzentration: Das Talent verstärkt die Wirkung der Aura um bis zu 15 Prozent und verringert die Wirkungsdauer von Stille- und Unterbrechungseffekten um 30 Prozent. Klingt gut, ist aber nur für Heilig-Paladine im PvP interessant. Tanks und Vergelter nutzen die Aura nicht.

Zauberschutz: Bis zu 4 Prozent verringerter Zauberschaden ist nur bei Bossen ab dem Schwarzen Tempel wirklich nützlich. Vorher ist die Minderung des Schadens zu gering um zwei investierte Talentpunkte zu rechtfertigen.

Segen des Refugiums: Der Segen reduziert den Schaden auf Rang 5 um 80 Punkte und wirft dazu 46 Heiligschaden auf den Gegner zurück. Dadurch wird der *Segen des Refugiums* zu einem wertvollen Teil der Bedrohungserzeugung. In den meisten Situationen werden Sie diesen Segen auf sich aufrecht erhalten.

Abrechnung: Ein zweischneidiges Schwert! Solange Sie Ihren Charakterlevel steigern, sind fünf Punkte hier gut investiert. Dann besteht eine Chance von 10 Prozent, für 8 Sekunden durch die nächsten vier Waffenschwünge einen zusätzlichen Angriff zu erhalten. Mit besserer Ausrüstung sollten Sie auf diesen leichten Schadens- und Bedrohungsschub allerdings verzichten, da Sie ohnehin weniger getroffen werden und das Talent dann selten ausgelöst wird. Außerdem erhöhen mehr Schläge von Ihnen das Risiko, dass der Gegner pariert und somit beim nächsten Waffenschwung gegen Sie um bis zu 30 Prozent schneller zuschlagen darf.

Heilige Pflicht: Der Name sagt schon alles. Für Schutz-Paladine ist das Talent Pflicht, allerdings nicht wegen der gesenkten Abklingzeit des *Gottesschilds*. Die zweite Auswirkung des Talents ist eine Erhöhung der Ausdauer um bis zu 6 Prozent. Mehr Ausdauer bedeutet mehr Leben.

Einhandwaffen-Spezialisierung: Der Name trügt. Es geht dabei nicht um den durch Einhandwaffen verursachten Schaden, sondern um den Gesamtschaden, wenn Sie eine Einhandwaffe angelegt haben. Davon sind auch Zauber wie zum Beispiel die *Weihe* betroffen. Fünf Punkte in das Talent sind Pflicht, da damit auch Ihre Bedrohung um fast zehn Prozent erhöht wird.

Heiliger Schild: Der *Heilige Schild* ist das vielleicht wichtigste Talent für Schutz-Paladine. Aktiviert, erhöht er die Chance zu blocken 10 Sekunden lang um 30 Prozent. Da man den Schild nahezu dauerhaft aktiviert halten kann, sind das 30 Prozent in Richtung Immunität gegen Schmetternde Schläge. Zusätzlich wirft jeder geblockte Angriff auf Rang vier 155 Heiligschaden zurück.

Verbesserter Heiliger Schild: Um den *Heiligen Schild* noch weiter zu steigern, sind zwei Punkte hier Pflicht. Das erhöht nicht nur die Anzahl der maximal geblockten Schläge von vier auf acht, sondern erhöht zudem den zurückgeworfenen Schaden um 20 Prozent. Besonders im Kampf mit mehreren Gegnern wird so die Fertigkeit zu einer der wichtigsten Quellen Ihrer Bedrohungserzeugung auf Gegner.

Unermüdlicher Verteidiger: Je besser Ihre Ausrüstung wird, desto effektiver wird *Unermüdlicher Verteidiger* für Tanks. Sinkt Ihre Gesundheit unter 35 Prozent, reduziert das Talent jeglichen erlittenen Schaden um 30 Prozent. In Kombination mit *Heilige Pflicht* und *Kampfexperte* profitiert das Talent noch mehr von Ihrer Ausdauer.

Kampfexperte: Fünf Punkte in das Talent reduzieren dank der Waffenkunde die Chance, dass Gegner Ihre Attacken parieren oder Ihnen ausweichen. Zudem erhöht *Kampfexperte* die gesamte Ausdauer um 10 Prozent. In Kombination mit *Heilige Pflicht* erhöht sich die Ausdauer also um enorme 16 Prozent. Ein weiteres Pflichttalent.

Schild des Rächers: Der *Schild des Rächers* ist die perfekte Möglichkeit für Paladine, Gegner zur Gruppe zu holen, ohne dabei in die Nähe zu müssen. Er springt auf bis zu zwei weitere Ziele über und verursacht dabei hohen Heiligschaden. Das sichert Ihnen die Aufmerksamkeit der Gegner von Beginn des Kampfes an. Dazu verlangsamt es die getroffenen Ziele für 6 Sekunden. Seit Patch 2.4 springt der Schild nicht mehr auf Ziele unter Kontrollzaubern über, was den Einsatz noch zuverlässiger macht.

Paladin

Talentbaum: Vergeltung

Die besonders wichtigen Talente sind rot markiert.

Wer sich in das Lager der Vergelter-Paladine begibt, muss mit Vorurteilen leben können. Denn immer noch behauptet ein Großteil der Spielergemeinschaft, dass der offensivste Talentbaum des Paladins keinen Schaden verursachen kann. Ein Irrtum, den viele Spieler auf dem Schlachtfeld und in der Arena mit dem virtuellen Leben bezahlen. Der Vergeltung-Paladin kann mittlerweile mit jeder Schadensklasse mithalten.

Das gilt aber nicht nur im PvP. Auch im PvE teilt der heilige Streiter ordentlich Schaden aus. Dabei unterstützt er die Gruppe oder den Schlachtzug mit seinen Siegeln. Wie viele andere Nahkämpfer, profitiert der Vergelter von zahlreichen anderen Effekten, wie die Totems eines Waffen-Schamanen. Deshalb muss man einen solchen Paladin immer im entsprechenden Umfeld einsetzen und darf nicht dem Irrtum erliegen, er gehöre in eine der Mana-Gruppen. Setzt man den Vergelter richtig ein, bekommt jede Gruppe einen weiteren starken Schadenausteiler, der zudem den Gesamtschaden erhöht.

Verbesserter Segen der Macht: *Segen der Macht* ist die meiste Zeit auf Vergelter-Paladinen aktiv. Deswegen lohnen sich fünf investierte Punkte auf jeden Fall, um die aus dem Segen resultierende Angriffskraft um bis zu 20 Prozent zu erhöhen.

Segnung: Als Vergelter brauchen Sie Mana, um Ihren Schadensausstoß konstant hoch zu halten. Siegel bilden eine Grundlage des Schadens. Segnung senkt die Kosten der Siegel- und der Richturteilzauber um bis zu 15 Prozent.

Verbessertes Richturteil: Durch die Richturteile entladen Sie regelmäßig ein aktives Siegel. Mit dem verbesserten Richturteil senken Sie die Abklingzeit um 2 Sekunden, was dem Schaden eines Vergelters deutlich zugute kommt.

Verbessertes Siegel des Kreuzfahrers: Das *Siegel des Kreuzfahrers* entladen Sie besonders bei längeren Kämpfen, um den Heiligschaden noch weiter zu erhöhen. Mit drei Punkten in diesem Talent erhöhen Sie dabei sogar die Chance der ganzen Gruppe oder des Schlachtzugs auf kritische Treffer um 3 Prozent.



UNTERSCHÄTZT Dank mächtiger Unterstützungszauber und eines ordentlichen Schadensausstoßes ist der Vergelter nicht nur im PvP eine gute Verstärkung.

Abwehr: Die Parierchance um bis zu 5 Prozent zu erhöhen, ist für Vergelter nur bedingt interessant. Schutz-Paladine freuen sich hingegen über 5 weitere Prozent zur Immunität gegen schmetternde Schläge. Pflichttalent für die Tanks unter den heiligen Kriegern.

Rechtschaffene Schwächung: Das Talent erzeugt bei jedem Treffer am Gegner eine Chance, die Attribute für 10 Sekunden um bis zu 5 Prozent zu senken. Das Ganze kann bis zu dreifach gestapelt werden. Allerdings bleibt das Talent nur im PvP interessant, da Bosse immun gegen den Effekt sind.

Überzeugung: Für Vergelter sind kritische Treffer sehr wichtig. Überzeugung hilft, dieses Ziel zu erreichen, indem es die Chance auf einen solchen Treffer um bis zu 5 Prozent erhöht.

Siegel des Befehls: Für Vergelter ist das *Siegel des Befehls* das Hauptsiegel. Bei jedem Treffer der Waffe besteht eine Chance, 70 Prozent des verursachten Schadens zusätzlich als Heiligschaden auszuteilen. Der Gegner bekommt also zweimal Schaden mit einem Treffer. Allerdings kann der Effekt nur bis zu siebenmal die Minute auftreten. Das Siegel profitiert besonders von einer langsamen Waffe. Richten Sie das Siegel auf einen Gegner, erzeugen Sie Heiligschaden in Höhe von 456 bis 504 bei Rang 6.

Streben nach Gerechtigkeit: Das Talent verringert die Chance, von Zaubern getroffen zu werden, um bis zu 3 und erhöht das Bewegungstempo um bis zu 15 Prozent. Ein reines PvP-Talent, auf das Sie in der Arena und den Schlachtfeldern auf keinen Fall verzichten sollten!

Auge um Auge: Besitzt der Vergelter dieses Talent, wirft er bis zu 30 Prozent eines kritischen Zaubertreffers auf den Gegner zurück. Das Talent wirkt nur im PvP, da alle NPC-Gegner keine kritischen Zaubertreffer verursachen können.

Verbesserte Aura der Vergeltung: Ein Talent, das in keiner Verteilung der Punkte etwas zu suchen hat. Für zwei investierte Punkte erhalten Sie einfach zu wenig zusätzlichen Schaden aus der *Aura der Vergeltung*, die ohnehin nur Schutz-Paladine nutzen.

Kreuzzug: Ihren Schaden gegen Humanoide, Dämonen, Untote und Elementare erhöhen Sie um bis zu 3 Prozent. Dadurch wird das Talent vor allem im PvE interessant, ist aber dank humanoiden Gegnern auch im PvP eine gute Wahl.

Zweihandwaffen-Spezialisierung: Das Talent hält, was es verspricht. Mit drei Punkten in diesem Talent erhöht sich jeglicher Schaden mit einer Zweihandwaffe um 6 Prozent. Interessant in Kombination mit *Siegel des Befehls*.

Aura der Heiligkeit: Eine zusätzliche Aura für Vergelter erhalten Sie mit dem investierten Punkt. Sie erhöht den ausgeteilten Heiligschaden aller Spieler im Umkreis um 10 Prozent. Das ist allerdings nur für Vergelter und Priester interessant.

Verbesserte Aura der Heiligkeit: Richtig gut wird die Aura erst mit zwei weiteren Punkten in diesem Talent. Dann steigt der Gesamtschaden aller Gruppenmitglieder in Reichweite der Aura um 2 Prozent. Unbedingt mitnehmen, wenn Sie im PvE unterwegs sind!

Rache: Treffen Sie einen Gegner kritisch, aktiviert sich *Rache*. Bei fünf in das Talent investierten Punkten erhöht sich für 30 Sekunden der von Ihnen zugefügte Schaden um 5 Prozent. Treffen Sie innerhalb der Zeit erneut kritisch, erhöht sich der Schaden noch bis zu zwei weitere Male um 5 auf bis zu 15 Prozent. Zudem erneuert es die 30 Sekunden Laufspanne des Zaubers. Unbedingt die Punkte investieren!

Geweihtes Richturteil: Das *Geweihte Richturteil* ist ein Pflichttalent! Denn es verleiht bei drei investierten Punkten eine Chance von 100 Prozent, dass 80 Prozent der Manakosten eines gerichteten Siegels zurück auf Ihr Manakonto wandern. Da Sie ein Siegel im Idealfall alle 8 Sekunden entladen, senken Sie die Kosten in Kombination mit Segnung nahezu auf Null.



VERGELTUNG

Geweihte Siegel: Drei Punkte in diesem Talent erhöhen die Chance auf kritische Treffer aller Attacken um 3 Prozent. Im PvP senkt es zudem die Chance, dass Ihre Siegel entfernt werden.

Buße: Im PvE eher ein unnützes Talent, wird *Buße* im PvP zu einer mächtigen Waffe. Rennt Ihnen ein Gegner regelmäßig davon, hilft der Einsatz von *Buße*, und der Gegner ist für 6 Sekunden bewegungsunfähig. Die nutzen Sie, um wieder an ihn ranzukommen.

Göttliche Bestimmung: Ebenfalls ein reines PvP-Talent ist die *Göttliche Bestimmung*. Es reduziert den durch kritische Nahkampf- und Distanztreffer verursachten Schaden um bis zu 12 Prozent. Mit einer hohen Zahl in *Abhärtung* reduzieren Sie so den erlittenen physischen kritischen Schaden enorm.

Fanatismus: Dieses Talent wurde mit Patch 2.3 stark überarbeitet und ist seitdem Pflicht sowohl für PvP- als auch PvE-Vergelter. Fanatismus erhöht die Chance auf kritische Treffer mit Richturteilen um bis zu 15 Prozent und senkt zudem die Bedrohung aller Aktionen um 30 Prozent. Vor der Änderung hatten Vergelter oft das Problem, zu viel Bedrohung zu erzeugen und mussten den Schaden im PvE herunterfahren.

Kreuzfahrerstoß: Dieses Talent sorgte dafür, dass die Bedrohung in die Höhe schoss. Der *Kreuzfahrerstoß* erzeugt einen sofortigen Waffenstoß, der 110 Prozent des Waffenschadens verursacht. Die Attacke hat eine Abklingzeit von 6 Sekunden und gehört zu den wichtigsten Zaubern der Vergelter. Zusätzlich zum Schaden erneuert es alle Richturteile auf dem Ziel, was besonders im PvE interessant ist. Denn das betrifft nicht nur die eigenen, sondern auch die Richturteile der weiteren Paladine in der Gruppe und dem Schlachtzug. So können dauerhaft die Richturteile von Licht, Weisheit und Kreuzfahrer auf den Gegner aufrecht erhalten werden, was besonders bei Bossen hilft. Das macht Kreuzfahrerstoß zu einem wichtigen Unterstützungszauber.

Der Heilig-Paladin



VORURTEILSFREI
Der unterschätzte Paladin macht mit fast jeder Skillung eine gute Figur. Wir erklären, wie!

Der wohl am meisten verbreitete Talentbaum des Paladins ist der Heilig-Paladin. Schon seit Urzeiten läuft der heilige Ritter durch die Instanzen und sorgt für das Wohlbefinden seiner Mitstreiter. Einst nur zur Unterstützung der anderen Heiler gedacht, ist der Paladin zu einer festen Größe auf diesem Gebiet geworden und gilt als starker Heiler für jede Instanz. In Schlachtzügen verstärkt er zudem jede Gruppe durch Segen.
Und auch im PvP ist der Paladin eine häufig gesehene Klasse. Sowohl in der Arena als auch auf den Schlachtfeldern ist er ein verhasster Gegner. Dank Plattenrüstung und einiger Talente sind Paladine nur schwer totzukriegen. Dafür sind die Kämpfer des Lichts sehr anfällig gegen jede Art von Bezauberungseffekten wie Verwandlung und Stille-Effekten.

Darauf sollten Sie bei Ihrer Ausrüstung achten

Heilig-Paladine sollen heilen. Entsprechend bauen sie ihre Ausrüstung auf. Das heißt: Gegenstände ohne ordentliche Werte in Heilung sind tabu. Dazu ist Manaregeneration nie falsch. Verwechseln Sie das aber nicht mit Willenskraft. Ein Paladin profitiert von dem Attribut nahezu gar nicht. Viel effektiver ist eine direkte Manaregeneration alle fünf Sekunden. Den Wert finden Sie auf sehr vielen Heiler-Items, besonders auf Platten und Schweren Rüstungen. Für Paladine ist zudem die kritische Zaubertrefferwertung höchst interessant. Dank des Talents *Illumination* erhalten Sie für jeden kritischen Treffer 60 Prozent der Basismanakosten Ihres Heilzaubers zurück. Bei entsprechend hohen Werten in kritischer Zaubertrefferwertung kann sich Ihre Manaregeneration schnell verdoppeln. Wirken Sie dazu noch *Göttliche Eingebung*, kommen Sie oft aus der Wirkungsdauer mit mehr Mana als zuvor heraus. Auf Intelligenz verzichten müssen Sie natürlich nicht. Allerdings ist das Attribut sowieso auf nahezu allen Gegenständen für Heiler enthalten und somit zweitrangig.
Bei den Sockeln müssen Sie etwas aufpassen. Es bringt nicht viel, nur auf die Steine mit maximalen Heilboni zu setzen. Mischungen aus erhöhter Heilung und Manaregeneration sind besser. Außerdem ist es nützlich, auch hier die kritische Zaubertrefferwertung zu steigern. Das erlaubt mehr Spielraum bei den Werten auf anderen Gegenständen. Der Metasockel bei Paladinen, die heilen, ist ebenfalls tückisch. Die meisten setzen auf den Metasockel mit der erhöhten Heilung. Wir empfehlen stattdessen den bemerkenswerten Erdsturmdiamanten. Er erhöht die Intelligenz um zwölf Punkte und gewährt zusätzlich eine Chance, bei jedem gewirkten Zauber rund 300 Mana wiederherzustellen – Spielraum, um auf anderen Gegenständen wieder mehr auf Heilung oder kritische Zaubertrefferwertung zu setzen. Auch bei den Verzauberungen besorgen Sie sich nach Möglichkeit die bewährten Boni. Achtung bei der Waffe: Gerade Paladine unterschätzen oft die Verzauberung Zauberflut. Dank ihr besteht eine Chance, bei jedem gewirkten Zauber einen Stärkungszauber zu enthalten, der über zehn Sekunden insgesamt 100 Mana regeneriert. Das Schöne daran ist, dass der Zauber auf alle Gruppenmitglieder wirkt – ein echter Segen in Schlachtzügen.

So kämpfen Sie:

Der sinnvollste Segen für heilende Paladine ist Weisheit. Alternativ ist *Segen der Könige* eine Wahl, wenn die Kämpfe kurz sind und Sie genau wissen, dass Sie am Ende nicht ohne Mana dastehen. Die Konzentrationsaura verstärkt Ihre Chance, nicht beim Zauberwirken unterbrochen zu werden.
Beginnt der Kampf, wirken Sie direkt *Göttliche Eingebung*. Das sorgt vom Start weg für wenig Manaverluste. Der Zauber wird im weiteren Kampfverlauf möglichst immer direkt aktiviert, sobald die Abklingzeit vorbei ist. *Göttliche Gunst*, ein weiteres Kerntalent der Heilig-Paladine, wirken Sie nach Möglichkeit immer zusammen mit *Göttliche Eingebung*. Es garantiert einen kritischen Effekt des nächsten Heilzaubers.
Geheilt wird überwiegend mit einer Kombination aus *Lichtblitz* und *Heiliges Licht*. Den *Heiligen Schock* setzen Sie nur im äußersten Notfall ein, um Ihrem Ziel direkt ein wenig Heilung zu verpassen. Das ist besonders in der Arena oft nötig. Im PvE jedoch wird der Zauber nur selten angewandt.
Um Ihren Spruch *Heiliges Licht* konstant auf zwei Sekunden Zauberzeit zu halten, muss der Spieler den Zauber regelmäßig anwenden. Dank des Talents *Anmut des Lichts* wird so die Zauberzeit des nächsten *Heiligen Lichts* um 0,5 Sekunden verringert. Um die Heilleistung zu maximieren, ist das unabdingbar. Auch wenn Sie längere Zeit keine dieser großen, teuren Heilungen benutzen, ist die Wirkung leicht aufrechtzuerhalten. Auch *Heiliges Licht* Rang 1 löst den Effekt aus und verbraucht dabei kaum Mana.

So verteilen Sie Ihre Punkte:





Talentbaum wurde zur besseren Übersicht getrennt

Heilig-Paladine sind die am meisten angetroffenen Krieger des Lichts der **World of Warcraft**. Das hat seinen Grund, sind Heiler doch oft Mangelware. Er erhöht perfekt die Wirkung von *Heiliges Licht* und *Lichtblitz*, den wichtigsten Heilzaubern des Paladins. Dazu senkt er dank der Talente *Illumination* und *Göttliche Eingebung* sowie des *verbesserten Segens der Weisheit* die Manaprobleme.
Wenn Sie an Schlachtzügen teilnehmen, ist der *Segen der Könige* Pflicht. Verteilen Sie dafür die Talentpunkte auch noch in den Schutz-Baum und Sie erhalten eine verkürzte Dauer des *Segen des Schutzes* gleich obendrauf. Nützlich, um zum Beispiel übereifrige Schadensausteiler von der Bedrohungsliste zu tilgen. Der Segen schützt nicht nur gegen physischen Schaden, sondern setzt auch die Bedrohung auf null.

So verteilen Sie Ihre Punkte:



Talentbaum wurde zur besseren Übersicht getrennt

Die Kerntalente des Schutz-Paladins sind vor allem im unteren Teil des Talentbaums zu finden. Der *Heilige Schild* wird dauerhaft aufrechterhalten. Dazu finden sich dort *Heilige Pflicht* und *Kampfexperte*. Beide Talente heben die Ausdauer deutlich an und sorgen für einen Schub von 16 Prozent mehr Leben. Fallen Sie mal unter 35 Prozent Lebenspunkte, ist der *Unermüdliche Verteidiger* Ihre Rettung. Er reduziert den erlittenen Schaden dann um 30 Prozent. Dank der enormen Ausdauer eines Schutz-Paladins rentiert das Talent sich mit besserer Ausrüstung immer mehr. Außerdem ein Muss: *Einhandwaffen-Spezialisierung*. Oft falsch gedeutet, erhöht das Talent den gesamten ausgeteilten Schaden um bis zu fünf Prozent, wenn eine Einhandwaffe angelegt ist. Lassen Sie die *Finger von Abrechnung*. Es wird mit besserer Ausrüstung zu selten ausgelöst und erhöht zudem die Chance, dass der Gegner pariert und schneller zuschlagen darf. Dafür investieren Sie die übrigen Punkte in den Vergeltung-Baum. Dort liegt das Talent *Abwehr*. Für Tanks ist die Parierchance von fünf Prozent immens wichtig.

Der Schutz-Paladin

Der Schutz-Paladin existiert quasi erst seit Patch 2.0 in der heutigen Form. Seitdem sind die Tanks unter den Paladinen mehr und mehr in den Weiten der **World of Warcraft** aufgetaucht. Zu Recht, verfügen sie doch über weitreichende defensive Fähigkeiten und eine hervorragende Möglichkeit, gleich mehrere Gegner konstant an sich zu binden.

Die Talentverteilung in den Schutz-Baum bindet Sie allerdings an das PvE. Im PvP sind Tanks nahezu nutzlos. Heilen und Schaden austeilen ist in der vorgeschlagenen Talentverteilung nicht möglich. Defensive Paladine sind auf diese Talente aber angewiesen, wenn sie sich in Fünf-Spieler-Instanzen und sogar Schlachtzügen beweisen wollen. Dort muss sich der Paladin in keinster Weise hinter der Konkurrenz verstecken. Fast jeder Schlachtzugleiter freut sich mitlerweile, wenn er einen Schutz-Paladin einsetzen darf.

Darauf sollten Sie bei Ihrer Ausrüstung achten

Frische Tanks auf Level 70 arbeiten zunächst zwei Stufen ab. Die erste Stufe ist eine gesicherte Immunität gegen kritische Treffer. Um die zu erreichen, benötigen Sie 490 Punkte in Verteidigung (nicht Verteidigungswertung). Das ist nicht schwer zu erreichen, da Sie auf Level 70 ohnehin über eine Grundverteidigung von 350 verfügen und mit unserer Talentverteilung weitere 20 Punkte gewinnen. Auch Abhärtung hilft. Zudem sollten Sie von Beginn an Ihre Ausdauer möglichst maximieren, da der Paladin dank zwei Talenten mehr als jede andere Klasse von Ausdauer profitiert.

Muss Ihr Schutz-Paladin keine kritischen Treffer mehr fürchten, geht es daran, sich für Schlachtzüge zu rüsten. Die Bosse dort können Sie schmetternd treffen. Um dagegen gewappnet zu sein, versucht der Paladin auch hier immun zu werden. Addieren Sie die Chance, verfehlt zu werden (zu finden, wenn Sie mit der Maus über Verteidigung schwenken), die Chance, zu parieren, auszuweichen und zu blocken, sowie die fünf Prozent Basis-Chance, verfehlt zu werden. Erreichen Sie dann einen Wert von 102,4 Prozent, wird kein Gegner mehr schmetternde Schläge austeilen können.

Der Wert ist nicht einfach zu erreichen. Dank *Heiliger Schild* besitzt der Paladin in Kombination mit dem Buchband der Buße knapp 35 Prozent Blockchance, wenn aktiv. Den Buchband erhalten Sie für nur 15 Abzeichen der Gerechtigkeit in Shattrath. Ansonsten setzen Sie auf Ausweich- und Parierwertung. Vorsicht aber beim Sockeln und Verzaubern! Mit Ausweichwertung benötigen Sie deutlich weniger Punkte, um auf ein Prozent zu kommen, als wenn Sie Parierwertung nehmen. Die größten Sprünge machen Paladine aber mit Blockwertung. Falls Sie viel davon auf Ihrer Ausrüstung besitzen, ist die magische Marke von 102,4 Prozent nicht weit. Allerdings geht das auf Kosten von Schaden, den Sie kassieren, denn ein geblockter Schlag reduziert den Schaden nur. Weichen Sie aus oder parieren gar, verbeult Ihnen der Gegner nicht mal die Rüstung.

Es lohnt sich, später zwei Ausrüstungen zu sammeln. Mit fortschreitender Ausrüstung werden Gegner zunehmend weniger treffen, was für einen Paladin weniger Mana bedeutet. Denn zehn Prozent des geheilten Werts wird dem Paladin als Mana angerechnet. Trifft Sie der Gegner weniger, bedeutet dies kein Mana, weniger Bedrohungserzeugung und letztendlich den Verlust der Aufmerksamkeit Ihres Gegners. Für solche Fälle besitzen viele Paladine eine Ausrüstung mit viel Blockwertung und Zauberschaden.

Für die dicken Bosse in Instanzen jedoch ist Ausweichwertung und Parierwertung sowie viel Ausdauer und Zauberschaden vorzuziehen. Solange die Immunität gegen schmetternde Schläge gegeben ist, sockeln und verzaubern Sie zudem massiv Ausdauer. Nur in den seltensten Fällen lohnt sich der Sockelbonus, sodass Sie andere Sockel benötigen. Wählen Sie in diesem Fall Ausweichwertung für rote und den Robusten Talasit für gelbe Sockel. Letzterer ist eine Mischung aus Verteidigungswertung und Ausdauer.

So kämpfen Sie

Achten Sie immer darauf, *Zorn der Gerechtigkeit* aktiv zu haben. Es erhöht die durch Heiligschaden erzeugte Bedrohung um satte 90 Prozent und ist so ein Garant für an Ihnen klebende Gegner. Dazu den *Segen des Refugiums* und Ihre Defensive steht. Um Gegner zu sich zu holen, nutzt der Paladin den *Schild des Rächers*. Der springt auf bis zu drei Gegner über, verlangsamt sie kurz und erzeugt enorm hohe Bedrohung. Die *Weihe* ist besonders bei Gegnergruppen ein Muss, um gleich mehrere Gegner zu beschäftigen. Warten Sie aber, bis der Feind auch in Reichweite des Zaubers ist. Eine halb ausgelaufene *Weihe* bringt nichts, wenn der eigentliche Kampf erst einige Sekunden später beginnt. Halten Sie zudem immer *Heiliger Schild* aktiv. Das ist besonders in Schlachtzügen wichtig, damit Ihre Gegner Ihnen keine schmetternden Schläge reindrücken.

Als Siegel nutzen Sie je nach Fraktion andere Siegel. Die Allianz wirkt generell das *Siegel der Rechtschaffenheit*. Es erzeugt mit jedem Schlag einen konstanten Wert Heiligschaden. Die Horde besitzt das *Siegel des Blutes*. Der Einsatz des Siegels ist aber mit Vorsicht zu genießen, da Sie sich auch selbst Schaden zufügen. Dafür bekommen Sie seltener Manaprobleme. Mehr Heilung muss den Paladin erreichen und regeneriert so Mana. Bei besonders starken Gegnern greifen Sie besser auf das *Siegel der Rechtschaffenheit* zurück, um die Heiler zu entlasten. Um die Wirkung sämtlichen Heiligschadens zu verstärken, wird das *Siegel des Kreuzfahrers* immer auf den Gegner entladen.

Der Vergeltungs-Paladin

Die offensive Variante des Paladins ist der Vergelter. Diese Form des heiligen Ritters überzeugt durch ordentlichen Schadensausstoß und starke Unterstützungszauber im Gruppenspiel. Mit seinen Siegeln, Segen und durch den Talentbaum bedingten Verbesserungen der Gruppe ist der Vergelter immer häufiger auch in Schlachtzügen anzufinden. Trotzdem muss ein Spieler, der sich für den Weg der Rache entscheidet, ein dickes Fell besitzen. Vergelter leiden weiterhin unter weitverbreiteten Vorurteilen.

Darauf sollten Sie bei Ihrer Ausrüstung achten

Genau wie ihre Kollegen im Nahkampf sind Vergelter stark von der Ausrüstung abhängig. Viele Paladine, die sich für den offensiven Talentbaum des Paladins entscheiden, machen den Fehler, sich Ausrüstung mit viel kritischer Zaubertrefferwertung und Zauberschaden zuzulegen. Finger weg davon! Vergelter setzen auf ähnliche Werte wie Krieger. Stärke, Angriffskraft, kritische Trefferwertung und Trefferwertung sind Ihr Ziel, um den Schaden zu maximieren. Dabei ist Stärke Angriffskraft vorzuziehen (1 Stärke = 2 Angriffskraft). In Kombination mit dem *Segen der Könige* erhöht sich zudem Stärke um zehn Prozent, Angriffskraft jedoch nicht! Um auch bei Bossen im Schlachtzug kaum zu verfehlen, müssen Sie auf einen Wert von 143 Punkten Trefferwertung kommen. Wenn Sie die Punkte wie von uns empfohlen verteilen, besitzen Sie das Talent *Präzision*. Wegen der um drei Prozent erhöhten Trefferchance benötigen Sie nur noch 95 Trefferwertung auf Ihrer Ausrüstung. Ein weiterer wichtiger Wert ist die kritische Trefferwertung. Peilen Sie eine Chance von 30 Prozent, kritisch zu treffen, an. Denn mit jedem dieser Schläge wird eines der Kerntalente der Vergelter aktiviert. Die *Rache* gewährt Ihnen für jeden kritischen Treffer 30 Sekunden lang einen Schadensbonus auf alle Attacken von fünf Prozent. Treffen Sie innerhalb der Wirkungsdauer erneut kritisch, wird der Zauber erneuert und das Talent erhöht sich auf bis zu 15 Prozent.

Besondere Zuwendung verdient Ihre Waffe. Vergelter benutzen eine möglichst langsame Waffe mit einem hohen Maximalschaden. Das hängt mit dem am meisten verwendeten Siegel zusammen. Das *Siegel des Befehls* besitzt eine Chance, dass 70 Prozent des zugefügten Waffenschadens als Heiligschaden addiert werden. Um die Chance auf diese Wirkung zu erhöhen, verwendet man eine langsame Waffe. Der benötigte Maximalschaden erklärt sich von selbst: Je höher der Grundtreffer, desto härter trifft den Gegner auch das *Siegel des Befehls*.

In puncto Sockel und Verzauberungen setzen Sie also auch auf Werte, die den Schaden des Siegels erhöhen. Stärke, Angriffskraft und Beweglichkeit stehen im Fokus. Für die Hosen gibt es zudem von Lederverarbeitern einen Flicken, der Ihre Angriffskraft um satte 50 Punkte erhöht und zudem die kritische Trefferwertung um zwölf fördert. Besorgen Sie sich das teure Stück, es wird Ihnen sehr helfen. Auch bei der Waffenverzauberung dürfen Sie nicht sparen. Die Verzauberung des Mungo ist die beste Wahl. Sie erhöht regelmäßig 15 Sekunden lang die Beweglichkeit um 120 Punkte. Noch ein Tipp: Es gibt nur wenige starke Gegenstände in den Instanzen der Welt zu finden. Um einen guten Einstieg in das Leben im Schlachtzug zu erleben, sind die PvP-Sets und -Teile eine echte Alternative.

So kämpfen Sie

Um einen Gegner effektiv zu besiegen, wirken Sie einfach den *Kreuzfahrerstoß* auf das Ziel und direkt danach *Siegel des Befehls*. Entladen Sie das Siegel regelmäßig. *Kreuzfahrerstoß* sollte ebenfalls zu jeder Zeit angewendet werden. Für Spieler der Horde ist noch das *Siegel des Blutes* zu erwähnen. Es bietet eine brauchbare Alternative zum *Siegel des Befehls*. Passen Sie mit dem Einsatz aber außerhalb von Schlachtzügen auf. Das Siegel fügt Ihnen auch Schaden zu.

In Gruppen und Schlachtzügen gestaltet sich das Leben eines Vergelters deutlich komplizierter. Sprechen Sie sich zu Beginn der Instanz mit den weiteren Paladinen ab, wer welches Siegel auf den Gegner entlädt. Gerade bei Bossen ist das sinnvoll, denn dank des *Kreuzfahrerstoßes* der Vergeltung-Paladine werden die Siegel alle erneuert. Man benötigt also nur einen Paladin für alle Siegel.

Als einzelner Paladin müssen Sie immer ein Auge auf die Situation haben. Hauptsächlich entladen Sie das *Siegel des Kreuzfahrers*. Fällt das Mana der Gruppe auf ein niedriges Niveau, lohnt sich der Einsatz von *Siegel der Weisheit*. Damit besteht eine Chance auf Manaregeneration, wenn das Ziel getroffen wird. In längeren Kämpfen werden Sie Manaprobleme haben. Unablässiges Schlucken von Manatränken ist fast unausweichlich, besonders im Schlachtzug. Spieler der Horde haben es da leichter: Dank *Siegel des Blutes* ist der Schaden konstant. Sie ziehen sich beim Einsatz immer wieder etwas Lebenspunkte ab, was die Heiler Ihnen zurückgeben. Paladine generieren durch erhaltene Heilung einen Teil als Mana. Aber auch die Allianz kann mogeln. Ob Sie das *Siegel des Befehls* Rang 1 oder doch Rang 6 einsetzen, spielt keine Rolle. Sie erhalten 70 Prozent des verursachten Waffenschadens als Heiligschaden draufgerechnet, wenn das Siegel seine Wirkung entfaltet. Nur beim Entladen ist der Schadensausstoß des Siegels geringer. Besser etwas weniger Schaden als gar keinen Schaden verursachen, wenn kein Mana vorhanden ist.

Wichtig noch für Vergelter: Plädieren Sie immer darauf, in einer Gruppe mit Nahkampf-Unterstützung zu landen. Viele Schlachtzugleiter tendieren dazu, Vergelter in Gruppen mit magisch orientierten Klassen wie Magier oder Hexenmeister zu stecken. Ein fataler Fehler, denn Sie sind genau wie Krieger auf die Unterstützung von Nahkampf-Totems und anderen Effekten angewiesen, um Schaden auszuteilen.

So verteilen Sie Ihre Punkte:



Der Vergeltung-Talentbaum ist besonders dann etwas für Sie, wenn Ihr Hauptaugenmerk in World of Warcraft nicht auf dem Gruppenspiel liegt. Sie sind ein starker Einzelkämpfer, der bei Bedarf aber auch im Gruppenspiel ordentlich reinhauen kann. Dabei unterstützen Sie die Gruppe mit Siegeln und Segen sowie einer Aura, was den Gesamtschaden anhebt. Besonders das Siegel des Kreuzfahrers profitiert von Ihren Talenten. Mit unserer Talentverteilung erhöhen Sie nicht nur den Heiligschaden auf das Ziel, sondern auch die kritische Trefferwertung aller Angriffe um sechs Prozent.

Talentbaum wurde zur besseren Übersicht getrennt

Druide

Stand: Patch 2.4. | Autor: Claudia Dörr

Der Naturfreund in der Welt der Kriegskunst ist alles andere als ein softer Baumschmuser. Mit dem Druiden wählen Sie einen echten Allrounder, für den jede Spezialisierung auf einen der drei Talentbäume ein völlig anderes Aufgabengebiet bedeutet: Im Nahkampf teilen Sie als Bär und Katze Nahkampfschaden aus, als Mondkin fegen Sie Ihre Gegner aus der Ferne mit Zaubern vom Bildschirm, während Sie als Baum des Lebens sich selbst und Ihre Gruppe mit mächtigen Heilungen-über-Zeit (HoTs) versorgen. Dieser Aspekt macht den Druiden zur „Für jeden etwas"-Klasse, die aber trotzdem nicht jeder spielt. Grund dafür ist mitunter das gängige Vorurteil vieler Spieler: „Ein Druide kann alles, aber nichts richtig." Doch spätestens mit **The Burning Crusade** und den ersten Patches des Add-ons hat Blizzard einige Falten aus dem Druidenpelz gebügelt. Seitdem haben die verschiedenen Ausrichtungen des Druiden diverse Aufwertungen erfahren und dadurch viele neue Fans im PvP und PvE gewonnen.



„HAU!" Das T6-Set des Druiden macht nicht nur äußerlich was her. Auch die Werte der Rüstungsteile lassen Druidenherzen höher schlagen.

Unkaputtbar

Gerade auf dem Weg bis Level 70 ist der Druide angenehm zu spielen. Durch Ihre Vielseitigkeit und Flexibilität sind Sie auf so gut wie jede Situation vorbereitet, egal ob Sie alleine oder mit einer Gruppe unterwegs sind. Sobald die ersten Tiergestalten zu Ihrem Repertoire an Fähigkeiten stoßen, meistern Sie auch anspruchsvolle Quests problemlos im Alleingang. Nach und nach greifen Sie auf Fähigkeiten zurück, die sich an ganz unterschiedliche Klassen anlehnen. Als Bär nehmen Sie sich, dem Krieger ähnlich, gleich mehrere Gegner auf einmal zur Brust, als Katze schleichen Sie sich wie ein Schurke von hinten an Ihren Gegner an. Das Leveln wird dadurch nicht nur zur Pflicht, sondern Sie lernen auch in dieser Zeit die vielen Gesichter des Druiden kennen und bekommen schnell ein Gespür dafür, in welchen Situationen die Gestalten und Fähigkeiten von Nutzen sind.

70 und was jetzt?

Auf der Maximalstufe angekommen, finden Sie als Druide eigentlich überall ein Plätzchen. In der Arena und auf dem Schlachtfeld glänzen vor allem Wiederherstellungs-Druiden mit ihren schnellen und effektiven HoTs und Spontanheilzaubern, in Schlachtgruppen machen Bären als Tanks eine besonders gute Figur. Aber auch die anderen Gestalten und Spezialisierungen des Druiden finden gerne Abnehmer. Nutzen Sie ruhig aus, dass Sie jederzeit die Möglichkeit haben, Ihr Tätigkeitsfeld zu wechseln – jedes macht auf seine Weise Spaß. Dass Ihre Taschen- und Bankplätze nach und nach mit Ausrüstung für Ihre verschiedene Skillungen voll gestopft sind, müssen Sie als Allrounder-Klasse einfach hinnehmen. Auch dass Sie sich im Glücksspiel um Items nicht immer Freunde machen, wenn Sie auf dieses „Schurken"-Teil oder jenen Stoffgegenstand Bedarf an-

Grundlegendes

Berufe

Für Druiden bieten sich zwei Berufskombinationen besonders an. Zum einen stärken Sie als Alchimist und Kräuterkundler sich selbst und Ihre Gruppenmitglieder mit mächtigen Tränken und Elixieren. Zum anderen können Sie als Lederträger Kürschnerei in Kombination mit Lederverarbeitung wählen. So versorgen Sie sich auf Ihrem Weg bis Stufe 70 und auch noch danach mit brauchbaren Set-Teilen. Auch die Trommeln, die Sie als tüchtiger Lederer herstellen können, sind aufgrund ihrer Gruppen-Effekte, wie zum Beispiel der Erhöhung der Tempowertung für Nahkampf-, Distanz- und Zauberangriffe, in Schlachtgruppen sehr begehrt.

Attribute

Der Gleichgewichts-Druide setzt bei Attributen auf Intelligenz (1 Punkt Intelligenz = 15 Mana) und Willenskraft. Beide Attribute beeinflussen Ihre Manaregeneration und bestimmen dadurch gleichzeitig, wie häufig Sie Ihre Zauber wirken können. Außerdem sollten Sie bei der Wahl Ihrer Ausrüstung auf Boni für Zauberschaden achten, um effektiv Schaden zu verursachen. Als Heiler sind Sie ebenfalls auf Intelligenz und Willenskraft angewiesen, hier ist aber vor allem der Bonus für Heilzauber wichtig, um diese zu stärken. Bei Druiden des Wilden Kampfes bieten sich gleich zwei verschiedene Ausrüstungs-Sets an. Haben Sie vor zu tanken, liegt Ihr Augenmerk auf Ausdauer (1 Punkt Ausdauer = 10 Lebenspunkte), Stärke (1 Punkt Stärke = 2 Angriffskraft) und Ihrem Rüstungswert. Wenn Sie als Katze Schaden austeilen, tragen Sie Ausrüstung, die Ihre Beweglichkeit (1 Punkt Beweglichkeit = 1 Angriffskraft, 25 Punkte = 1 Prozent Chance auf kritischen Treffer), Trefferwertung und Angriffskraft steigert.

Rassenwahl

Die Rassenwahl ist beim Druiden mit der Entscheidung verbunden, ob Sie Horde oder Allianz spielen wollen. Bei den meisten wird die Vorliebe für eine der Fraktionen der ausschlaggebende Grund sein, wie sie sich zwischen den beiden zur Verfügung stehenden Rassen entscheiden.

Auf der Seite der Allianz bringen Nachtelfen die Fertigkeit *Schattenhaftigkeit* mit, die es dem Druiden erlaubt, unsichtbar zu werden. Die Verstohlenheitsstufe in Katzenform sowie die Ausweichchance sind erhöht.

Bei der Horde profitieren Tauren nicht nur von ihrer Fertigkeit *Kriegsdonner* (betäubt alle Feinde in unmittelbarer Umgebung), sondern auch von dem Vorteil, dass ihre gesamte Gesundheit um fünf Prozent erhöht ist.

melden, falls die Gegner für Ihren Mondkin mal wieder keine anständigen Lederteile fallen lassen. Beharren Sie trotzdem auf Ihrem Recht, mitzuwürfeln.

Meister der Verwandlung

Das Gestaltwandeln ist das Markenzeichen des Druiden. Es ermöglicht Ihnen, direkt zwischen verschiedenen Gestalten zu wechseln, die jeweils mit unterschiedlichen Spezialfähigkeiten und Boni ausgestattet sind. Sie können auf bis zu sechs verschiedene Formen zurückgreifen, wobei es sich dem naturliebenden Druiden entsprechend fast ausschließlich um Tiergestalten handelt. Sie lernen die verschiedenen Formen während des Levelns ganz automatisch kennen. Mit Level 10 heißt es bereits „Wecke das Tier in dir", wenn Sie in einer Quest-Reihe Ihren ersten Gestaltwandlungszauber erwerben. Ab jetzt sind Sie als dicker Bär mit erhöhtem Rüstungs- und Lebenspunktewert unterwegs. Zur schleichenden Katze, die ihre Gegner von hinten überrascht, werden Sie ab Level 20. Dabei machen Sie sich mit einem ganz neuen Spielverhalten des Druiden vertraut, denn die schnellen Angriffe der Katze sind eine nette Abwechslung zum etwas trägen Kampf mit dem Bären. Mit Level 40 heißt es „Ade, *Bärengestalt!*" und „Hallo, *Terrorbärengestalt!*", die diese jetzt ablöst. Dadurch erhalten Sie einen richtigen Schub in Sachen Rüstung und Angriffskraft.

Als Druide können Sie aber nicht nur auf diese Gestalten zurückgreifen. Während des Levelns erhalten Sie außerdem Unterstützung durch die *Wassergestalt*, die Sie ebenfalls erst durch das Lösen einer Quest-Reihe freischalten. Diese gewährt Ihnen ein erhöhtes Bewegungstempo im Wasser sowie Unterwasseratem. Beides bequeme Fähigkeiten, die Sie jedoch nur selten brauchen.

Die *Reisegestalt* lässt Sie schon mit Level 30 durch Azeroth flitzen, während andere Spieler noch von einem Reittier träumen. Auch die Luft erobern Sie mit Ihrer *Fluggestalt* mit Level 68 und damit vor allen anderen Klassen! Auf der Maximalstufe können Sie dann in einer epischen Quest-Reihe die *Schnelle Fluggestalt* erlernen, die Ihnen die horrenden Kosten für den nötigen Reitskill jedoch nicht erspart.

Zwei weitere Gestaltwandlungszauber bieten Ihnen die Talentbäume Gleichgewicht und Wiederherstellung. Beide Zauber sind mit einer Spezialisierung auf den jeweiligen Bereich verbunden, da sie erst relativ weit unten in den Talentbäumen auftauchen. Wenn Sie als Druide 31 Talentpunkte im Gleichgewichtsbaum investieren, erhalten Sie die *Mondkingestalt*. Diese zeichnet sich durch ihren erhöhten Rüstungswert und ihre Aura aus, die die Chance für kritische Zaubertreffer steigert. Mit dieser Aura statten Sie in Instanzen auch Ihre Gruppenmitglieder aus. Als Heiler dagegen können Sie sich mit 41 Punkten in Wiederherstellungstalenten in einen *Baum des Lebens* verwandeln, der Ihre Manakosten für bestimmte Heilzauber verringert sowie einen Stärkungszauber mit sich bringt, der die erhaltene Heilung Ihrer Gruppenmitglieder erhöht.

Die optimale Talentverteilung bis Stufe 70

Sinnvolle Tipps und Tricks zur Spielweise innerhalb der Levelstufen.	Stufe	Die hier beschriebenen Talente sollten Sie auf dem Weg auf Level 70 aussuchen, wenn Sie reibungslos leveln möchten:
Ab Level 10 steht Ihnen die *Bärengestalt* zur Verfügung, die es Ihnen ermöglicht, Kämpfe mit mehreren Gegnern zu überstehen. Holen Sie diese per Zauber zu sich. Wird es während eines Kampfes mal eng, betäuben Sie Ihren Gegner mit *Hieb*, wechseln in Ihre Druidengestalt und heilen sich selbst. Anschließend geht es als Bär weiter.	10 - 19	**Zorniges Sternenlicht** (Gleichgewicht) 5/5; **Griff der Natur** (Gleichgewicht) 1/1; **Wildheit** (Wilder Kampf) 4/5 Da Sie erst mit Stufe 20 die heiß *ersehnte Katzengestalt* bekommen, sind Ihre Zauber in diesem Levelbereich besonders effektiv, um Gegner zur Strecke zu bringen.
Endlich: die heiß ersehnte *Katzengestalt!* Sie ist schnell, macht viel Schaden und unglaublich Spaß. Ab jetzt schleichen Sie sich an Ihre Gegner ran und überrumpeln sie von hinten. Bekommen Sie ungebetenen Besuch von weiteren Gegnern, wechseln Sie in die *Bärengestalt*. Mit *Sternenfeuer* bekommen Sie außerdem einen neuen Hauptangriffszauber, mit dem Sie Gegner zu sich holen können.	20-29	**Wildheit** (Wilder Kampf) 5/5; **Ingrimm** (Wiederh.) 5/5; **Schnellwandlung** (Wiederh.) 2/3; **Naturalist** (Wiederh.) 2/5 Im Wiederherstellungsbaum warten einige Talente, die Ihnen das Leveln und Überleben erleichtern, zum Beispiel *Schnellwandlung*, das die Manakosten für Ihre Gestaltwandlungen verringert.
Als Bär steigen Ihre Überlebenschancen enorm durch die Fähigkeit *Rasende Regeneration*, mit der Sie sich während des Kampfes heilen können. In *Katzengestalt* bieten sich für die Eröffnung des Kampfes zwei neue Möglichkeiten. Entweder Sie schleichen zum Gegner und benutzen *Anspringen*, um ihn für kurze Zeit zu betäuben, oder Sie verwenden den mächtigen Angriff *Verheeren*.	30-39	**Naturalist** (Wiederh.) 5/5; **Omen der Klarsicht** (Wiederh.) 1/1; **Brutaler Hieb** (Wilder Kampf) 2/2; **Dickes Fell** (Wilder Kampf) 3/3; **Wilde Attacke** (Wilder Kampf) 1/1 Der Effekt von *Omen der Klarsicht* wird durch Nahkampfangriffe ausgelöst, weshalb Sie oft davon profitieren werden. *Brutaler Hieb* und *Dickes Fell* stärken beide Ihre Überlebenschancen.
Der Terrorbär löst nun Ihre normale *Bärengestalt* ab, was für Sie einen Schub bei Angriffskraft und Rüstungswert bedeutet. Wagen Sie sich also ruhig an hochstufige Quests. Den Großteil der Spielzeit werden Sie trotzdem in *Katzengestalt* verbringen. Geht Ihnen mal das Mana aus, können Sie Ihre neue Fähigkeit *Anregen* nutzen, um wieder an einen kleinen Vorrat zu kommen.	40-49	(Alle im Wilder-Kampf-Baum): **Geschärfte Klauen** 3/3; **Schnelligkeit der Wildnis** 1/2; **Urfuror** 2/2; **Raubtierschläge** 3/3; **Schreddernde Angriffe** 1/2 Schaden machen, lautet die Devise. Deshalb investieren Sie nun in Talente, die Ihre Nahkampfangriffskraft erhöhen, die Kosten Ihrer Angriffe reduzieren sowie zusätzliche Wut- und Combopunkte gewähren.
Ihre Vorgehensweise ändert sich nicht mehr merklich. Sie schicken Ihre Gegner einzeln als Katze oder zu mehreren als Bär ins Jenseits, wobei Sie Ihr erhöhter Schaden etwas schneller vorankommen lässt. In Instanzen unterstützen Sie Ihre Gruppenmitglieder mit der *Aura des Rudelführers*.	50-59	(Alle im Wilder-Kampf-Baum): **Schreddernde Angriffe** 2/2; **Ungezähmte Wut** 2/2; **Feenfeuer (Tiergestalt)** 1/1; **Herz der Wildnis** 5/5; **Rudelführer** 1/1 Wieder steigern Sie Ihre Angriffskraft mit den investierten Talentpunkten, um möglichst effektiv Schaden auszuteilen und Ihre Quest-Aufgaben schnell zu bewältigen.
Haben Sie die Möglichkeit, Ihren Gegner von hinten anzugreifen, benutzen Sie erst *Zerfleischen* und dann *Schreddern*, um Ihren Schaden merklich zu erhöhen. Mit Level 68 erhalten Sie außerdem Ihre *Fluggestalt*, wodurch Sie die letzten beiden Level bis zur Maximalstufe besonders schnell meistern.	60-70	(Alle im Wilder-Kampf-Baum): **Verbesserter Rudelführer** 2/2; **Überleben der Stärksten** 2/3; **Instinkt des Raubtiers** 5/5; **Zerfleischen** 1/1; **Überleben der Stärksten** 3/3 Mit der *Aura des Verbesserten Rudelführers* erhalten Sie einen nützlichen Stärkungszauber in Katzen- und Bärengestalt, während *Zerfleischen* als finales Talent des Wilden Kampfes einen mächtigen Angriff darstellt.

Talentbaum: Gleichgewicht

Druiden mit Hang zur Zauberkunst investieren ganz klar ihre Punkte in den Gleichgewichtsbaum. So mutieren Sie zur Laser-Eule und putzen Ihre Gegner mit Arkan- und Naturzaubern aus der Ferne weg. Ihre Kampf-Rotationen bestehen dabei hauptsächlich aus Ihren Angriffszaubern *Zorn*, *Sternfeuer* und *Mondfeuer*.

Laser-Eule oder doch nur doofer Vogel?

Im PvP gehen Sie Ihren Feinden mit Späßen wie *Wucherwurzeln*, *Wirbelsturm*, *Mondfeuer* und ihren temporären drei Bäumchen aus dem Talent *Naturgewalt* so richtig schön auf die Nerven. In den Schlachtzug bringen Sie neben der Fähigkeit *Insektenschwarm*, die Ihrem Tank einiges an Schaden ersparen wird, mit Ihrem 31. investierten Talentpunkt die Aura Ihrer *Mondkingestalt* mit, die die kritische Zaubertrefferchance Ihrer Gruppenmitglieder erhöht. In großen Schlachtzuggruppen finden Sie daher als Druide mit dieser Spezialisierung schon ein Plätzchen. Bei kleineren Gruppen dagegen müssen Sie oft Überzeugungskraft leisten.

Kompromisse eingehen

Früher die belächelte Exoten-Skillung, trifft man heute immer öfter auf die kauzigen Mondkins. Trotzdem zählen Sie als Gleichgewichts-Druide immer noch zu einer Minderheit. Wegen Ihrer mageren Crowd-Control-Fähigkeiten hinken Sie anderen zauberwirkenden Klassen wie Magiern und Hexenmeistern etwas hinterher. Außerdem verfügen Sie über keine Fähigkeit zur Bedrohungsreduzierung, wie zum Beispiel *Seele brechen*. Brauchbare Rüstungsteile farmen Sie sich am leichtesten mit PvP oder Marken der Gerechtigkeit zusammen, denn Blizzard hat beim Erstellen der Loot-Listen für viele Gegner nicht an die Mondkins unter den Spielern gedacht. Obwohl Sie als Mondkin insgesamt einiges hinnehmen müssen, hat diese Skillung doch ihre Highlights und eingeschworene Gleichgewichts-Druiden verzichten nur sehr ungern auf ihre Laser-Eulen.



GLEICHGEWICHT

Die besonders wichtigen Talente sind rot markiert.

Zorniges Sternenlicht: Mit diesem Talent verkürzen Sie die Zauberzeit Ihrer beiden Hauptangriffszauber *Sternenfeuer* und *Zorn* um bis zu 0,5 Sekunden. Daher auf jeden Fall eine lohnende Investition der ersten Talentpunkte.

Griff der Natur: Nahkämpfer auf Distanz halten, so lautet die Devise für Zauberwirkende. Dieses Talent hilft Ihnen dabei, denn bei Aktivierung kann der Feind jedes Mal, wenn er Sie schlägt, von *Wucherwurzeln* befallen werden. Gerade im PvP eine Fähigkeit, mit der Sie sich Ihre Gegner vom Hals schaffen können, um sie aus der Entfernung mit Angriffen zu bearbeiten. Auch zum Leveln und für Wiederherstellungs-Druiden geeignet.

Verbesserter Griff der Natur: Erhöht die Chance, dass *Griff der Natur* einsetzt. Erfahrene PvP-Spieler packen hier gerne Punkte rein, die sie noch zur Verfügung haben.

Naturherrschaft: Mit diesem Talent reduzieren Sie die Chance, dass Sie während des Wirkens von *Wirbelsturm* und *Wucherwurzeln* unterbrochen werden. Die Sekunden, die Sie dadurch gewinnen, sind besonders im PvP entscheidend.

Gebündeltes Sternenlicht: Wollen Sie später Punkte in das Pflichttalent *Rache* stecken, müssen Sie zunächst in *Gebündeltes Sternenlicht* investieren. Außerdem ist eine erhöhte kritische Trefferchance für *Zorn* und *Sternenfeuer* sowieso eine sehr nützliche Schadenssteigerung.

Verbessertes Mondfeuer: Vom Mondkin geliebt und von Feinden gefürchtet ist der Zauber *Mondfeuer*, der beim Gegner einen Schaden-über-Zeit verursacht. Wenn Sie hier schlappe zwei Punkte reinpacken, erhöht sich die Chance für kritische Treffer dieses Zaubers um 10 Prozent. Also, her mit den Punkten!

Dornenranken: Auf den ersten Blick erscheint eine Steigerung des Schadens von *Dornen* und *Wucherwurzeln* um 75 Prozent enorm. Dieses Talent kann jedoch nur im PvE sein volles Potenzial entfalten, da im PvP die Wirkdauer von Crowd-Control-Fähigkeiten auf 10 Sekunden reduziert ist.

Insektenschwarm: Neben dem Schaden-über-Zeit, die der *Insektenschwarm* verursacht, werden Ihnen in Schlachtgruppen gerade Tanks dankbar für die gesenkte Trefferchance hochstufiger Gegner sein.

Reichweite der Natur: Die Erhöhung der Reichweite aller Zauber der Kategorie Gleichgewicht um 20 Prozent sowie von *Feenfeuer (Tiergestalt)* klingt gut. Es verschafft Ihnen im PvP etwas mehr Zeit, Zauber zu wirken, bis Ihr Gegner Sie erreicht. Als reiner PvE-Mondkin ist dieses Talent jedoch nicht zwingend nötig.

Rache: Wenn Sie sich auf den Talentbaum Gleichgewicht spezialisieren, ist *Rache* ein Pflichttalent. Durch den erhöhten Schadensbonus für kritische Treffer von *Sternenfeuer*, *Mondfeuer* und *Zorn* werden Sie deutlich mehr Schaden verursachen.

Himmlischer Fokus: Gewährt *Sternenfeuer* die Möglichkeit, das Ziel 3 Sekunden lang zu betäuben, und erhöht bei *Zorn* die Chance, der durch Schaden verursachten Zauberzeitverlängerung zu widerstehen. Wieder werden mit diesem Talent eher PvP-Spieler bedient. Relativ früh verfügbar, ist es auch für diejenigen sinnvoll, die als Gleichgewichts-Druiden bis Stufe 70 leveln.

Weisheit des Mondes: Obwohl Intelligenz zu den wichtigsten Attributen eines Mondkins gehört, fällt der durch dieses Talent erzielte Bonus relativ mager aus und gehört daher eher zu den schwächeren Talenten des Gleichgewichtsbaums.

Anmut der Natur: Ihre kritischen Treffer durch Zauber gewähren einen Segen der Natur, der die Zauberzeit des nächsten um 0,5 Sekunden verkürzt. Dieses Talent ist dadurch an Ihre Wertung der kritischen Zauberchance gekoppelt und bringt durch die globale Abklingzeit nur für *Sternenfeuer* eine Steigerung. Trotzdem sollte es Ihnen den einen Punkt wert sein, um das Talent *Mondfuror* freizuschalten.

Mondschein: Um möglichst lange und effizient Schaden zu verursachen, lassen sich die Manakosten Ihrer Hauptangriffszauber *Mondfeuer*, *Sternenfeuer* und *Zorn* mit diesem Talent reduzieren. Zusätzlich verringern sich die Kosten für *Heilende Berührung*, *Nachwachsen* und *Verjüngung* um bis zu neun Prozent.

Mondfuror: Dieses Talent bedeutet für Sie eine Schadenssteigerung für *Mondfeuer*, *Sternenfeuer* und *Zorn* um bis zu 10 Prozent. Die Investition von insgesamt fünf Punkten zahlt sich somit auf jeden Fall aus.

Gleichgewicht der Kräfte: Erhöht Ihre Trefferchance mit Zaubern und verringert die Chance, von solchen getroffen zu werden. Daher besonders nützlich auf dem Weg bis Level 70 und auch in späteren Schlachtzügen.

Traumzustand: Als Manaklasse ist die Manaregeneration während des Wirkens von Zaubern besonders wichtig. Je höher der Manaregenerationswert, desto länger können Sie Schaden an Gegnern verursachen und müssen weniger Regenerationsphasen in Kauf nehmen.

Mondkingestalt: Die *Mondkingestalt* ist DAS Talent für den Gleichgewichts-Druiden. Das lange Warten auf diese lohnt auf jeden Fall. Als Mondkin ist nicht Ihr Rüstungsbonus durch Gegenstände und Ihre Angriffskraft erhöht, sondern Sie haben zusätzlich eine gesteigerte kritische Trefferchance für Zauber, von der auch Ihre Gruppenmitglieder profitieren. Für gerade mal einen Punkt ist dieses Talent so gut wie geschenkt.

Verbessertes Feenfeuer: Erhöht die Chance, dass Ihr Ziel von Nahkampf- und Distanzangriffen getroffen wird. Für Sie als Gleichgewichts-Druide deshalb eher uninteressant. Das volle Potenzial kommt nur im Schlachtzug zur Geltung.

Zorn des Cenarius: Dieses Talent steigert erneut den Schadenswert Ihrer Hauptangriffszauber *Sternenfeuer* und *Zorn*. Da die Steigerung mit vom Schadensbonus Ihrer Ausrüstung abhängt, erhöht sich die Effizienz von *Zorn des Cenarius* mit besserer Ausrüstung stetig.

Naturgewalt: Den 41. Punkt investieren Sie in diesen Baum, um drei Treants beschwören zu können, die Ihnen im Kampf satte 30 Sekunden zur Hand gehen. Nahkämpfer erleiden so zusätzlichen Schaden, während Zauberklassen beim Wirken von Zaubern gestört und unterbrochen werden. Das heißt im Klartext: Die Bäume gehen im PvP Ihren Gegnern richtig auf die Nerven und erzeugen im PvE zusätzlichen Schaden. Dieser hält sich zwar in Grenzen, ist aber trotzdem in der Summe nicht zu verachten. Dass die drei bei Flächenschaden schnell umkippen, ist auch nicht weiter tragisch, denn nach gerade mal drei Minuten können Sie sie wieder auspacken.

Druide

Talentbaum: Wilder Kampf



WILDER KAMPF

Druiden, die sich im PvP und PvE gerne mitten ins Getümmel werfen, sind mit massig Punkten im Wilden Kampf gut beraten. Damit legen Sie nicht mal fest, ob Sie als tankender Teddy oder schleichende Katze Ihre Spielstunden verbringen wollen, sondern halten sich beide Optionen offen. Schaffen Sie sich also zwei Ausrüstungs-Sets an und seien Sie auf jede Situation vorbereitet.

Was darf's sein?

Druiden-Tanks sind dank ihres hohen Rüstungs- und Lebenspunktewerts sehr robust und in Schlachtzügen als Off- oder zweiter Tank gern gesehen. Deshalb werden Sie keine Probleme haben, als Bär in Instanzen mitgenommen zu werden. Als Katze sieht es da schon anders aus. Oft werden Ihnen Schurken oder andere Schadensklassen vorgezogen, da Sie nur über eingeschränkte Crowd-Control-Fähigkeiten verfügen und auch bei guter Ausrüstung und Fähigkeiten-Rotation nicht ganz so viel Schaden verursachen wie beispielsweise schafende Magier. Als Entschädigung bringen Sie jedoch nette Buffs und Fähigkeiten wie *Mal der Wildnis*, die *Aura des Verbesserten Rudelführers*, *Anregen* und *Wiedergeburt* mit in den Kampf. Dass Sie jederzeit einspringen können, wenn einer der Tanks das Zeitliche segnet, ist ein weiteres Argument für die Katze. Trotzdem werden Sie bei der Suche nach Gruppen auch mal eine Absage kassieren, wenn Sie sich als Nahkämpfer anbieten. Eingefleischte Katzen können sich dafür gut in der Arena und auf dem Schlachtfeld austoben.

Wildheit: Die Verringerung der Wut- bzw. Energiekosten für *Prankenhieb*, *Zermalmen*, *Zerfleischen*, *Klaue* und *Krallenhieb* bedeutet eine Erhöhung Ihres ausgeteilten Schadens und ist damit jeden der fünf Punkte wert.

Wilde Aggression: Erhöht die Angriffskraftreduzierung von Ihrem *Demoralisierenden Brüllen* und den von *Wilder Biss* verursachten Schaden. Hört sich beides gut an, kann aber durchaus vernachlässigt werden, um Punkte zu sparen.

Instinkt der Wildnis: Absolutes Pflichttalent für alle Druiden-Tanks! Die von Ihnen während des Kampfes generierte Bedrohung in *Bären-* und *Terrorbärengestalt* wird um bis zu 15 Prozent erhöht. Außerdem verringert sich als netter Bonus für die investierten zwei Punkte die Chance, dass Sie beim *Schleichen* entdeckt werden.

Brutaler Hieb: Durch die Erhöhung der Betäubungsdauer von *Hieb* und *Anspringen* um bis zu einer Sekunde sowohl für PvP als auch für PvE ein empfehlenswertes Talent. So können Sie Angriffe Ihrer Gegner unterbrechen und schnell einen Heilzauber auf sich selbst wirken.

Dickes Fell: Der Rüstungswert ist ein Markenzeichen der *Bärengestalt*. Die Erhöhung durch gerade mal drei Punkte um 10 Prozent sollten Sie daher nicht auslassen, wenn Sie als Tank unterwegs sind.

Schnelligkeit der Wildnis: Erhöht Ihr Bewegungstempo im Freien in *Katzengestalt* um bis zu 30 Prozent und die Ausweichchance in *Katzen-* und *Bärengestalt* um 4 Prozent. Da Sie als Bär weder blocken noch parieren können, bringt diese auf den ersten Blick geringe Steigerung einiges.

Wilde Attacke: Da es vergleichbar mit dem *Anstürmen* des Kriegers ist, dürfen die Bären unter den Druiden dieses Talent nicht weglassen. So attackieren Sie einen Feind, stoppen seine Bewegung und für 4 Sekunden jegliches Zauberwirken. Sowohl im PvE als auch im PvP ist die Fähigkeit sehr nützlich.

Geschärfte Klauen: Erhöht die Chance auf kritische Treffer in *Katzen-* und *Bärengestalt* um bis zu 6 Prozent. Dadurch machen Sie mehr und effektiver Schaden. Außerdem als Voraussetzung für *Urfuror* seine drei Punkte absolut wert.

Schreddernde Angriffe: Dieses Talent kommt Ihnen gleich zweimal zugute. Durch die Verringerung der Energiekosten von *Schreddern*, einem Ihrer Hauptangriffe in *Katzengestalt*, verursachen Sie in Kombination mit *Zerfleischen* mehr Schaden. Zusätzlich werden die Wutkosten von *Aufschlitzen* reduziert, wodurch Sie schneller Bedrohung aufbauen.

Raubtierschläge: Macht sich allein schon durch die Erhöhung der Nahkampfangriffskraft in *Katzen-*, *Bären-* und *Mondkingestalt* um 150 Prozent des Levels gut für den Druiden des Wilden Kampfes, ist aber vor allem als Voraussetzung für *Herz der Wildnis* ein Muss.

Urfuror: Punkte her! Hier werden Ihnen fünf Wut und ein zusätzlicher Combopunkt bei kritischen Treffern gewährt. Das heißt: generell mehr Schaden, besserer Bedrohungsaufbau als Bär und häufiger die Möglichkeit, als Katze einen Finisher zu benutzen.

Ungezähmte Wut: Investieren Sie gerade mal zwei Punkte und Sie erhalten eine Erhöhung für den durch Ihre Angriffe in *Katzengestalt*, *Klaue*, *Krallenhieb* und *Zerfleischen* erzeugten Schaden um bis zu 20 Prozent. Das macht sich deutlich bemerkbar.

Feenfeuer (Tiergestalt): Da Sie in beiden Tiergestalten Schaden austeilen, kommt Ihnen eine Rüstungsschwächung Ihrer Gegner deutlich entgegen. *Feenfeuer* benötigt weder Mana noch Wut oder Energie. Für die Zeit, die *Feenfeuer* auf einem Gegner wirkt, kann dieser nicht in Verstohlenheit gehen. Für PvP ein nützlicher Bonus.

Beschützerinstinkt: Heilzauber werden um einen Betrag erhöht, der bis zu 100 Prozent Ihrer Beweglichkeit entspricht, und Ihre erhaltene Heilung erhöht sich in *Katzengestalt* um 20 Prozent. Nur im PvP für Ihre HoTs ganz gut geeignet, können Sie sich hier als PvE-Spieler ohne schlechtes Gewissen die Punkte sparen.

Herz der Wildnis: Eindeutig ein Pflichttalent. Mehr Mana können Sie für Ihre Gestaltwandlung und andere Fähigkeiten gut gebrauchen. Mehr Gesundheit in *Bärengestalt* sowie mehr Angriffskraft in *Katzengestalt* gibt es außerdem noch dazu.

Überleben der Stärksten: Steigert alle Attribute um 3 Prozent und verringert die Chance, dass Sie von Nahkampfangriffen kritisch getroffen werden, ebenfalls um 3 Prozent. Zwar ist dieses Talent eher zu den schwächeren dieses Baumes zu zählen, trotzdem sollten Sie hier die drei Punkte investieren.

Wilde Zähigkeit: Die Erhöhung der Chance, Betäubungs- und Furchteffekten zu widerstehen, ist vorwiegend im PvP und beim Leveln sinnvoll. Im Schlachtzug werden Sie bei Bedarf von Priestern mit *Furchtzauberschutz* versorgt und müssen daher als PvE-Spieler Ihre Punkte hier nicht unbedingt verbraten.

Rudelführer: Dieser Buff erhöht bei Ihnen und Gruppenmitgliedern im Umkreis von 45 Metern die Chance auf kritischen Nahkampf- und Distanzangriff um 5 Prozent, während Sie in *Katzen-* oder *Bärengestalt* unterwegs sind. Hier gehört auf jeden Fall ein Punkt rein.

Verbesserter Rudelführer: Hier packen Sie die kompletten drei Punkte rein, um das Talent voll auszubauen. Die Aura ermöglicht Ihnen und Ihren Gruppenmitgliedern beim Landen eines kritischen Treffers eine Selbstheilung von 4 Prozent der Gesundheit. Auch wenn der Effekt nur alle 6 Sekunden einmal auftreten kann, ist dies ein absolutes Pflichttalent, dessen volles Potenzial in Schlachtgruppen ausgeschöpft wird.

Instinkt des Raubtiers: Wieder haben Sie die Möglichkeit, Ihren Schaden zu erhöhen, indem der Schadensbonus in *Katzen-* und *Bärengestalt* für kritische Nahkampftreffer angehoben wird. Außerdem erhalten Sie eine Chance von 15 Prozent, Flächenschäden auszuweichen. Daher investieren Sie hier ruhig die vollen fünf Punkte.

Zerfleischen: Das letzte Talent im Baum des Wilden Kampfes dient Ihnen als neue Hauptangriffsfähigkeit in *Bären-* und *Katzengestalt*. Für lediglich 20 Wut verursachen Sie in *Bärengestalt* 115 Prozent Ihres Grundschadens, in Katzenform für 40 Energie satte 160 Prozent. Zusätzlich erhält Ihr Gegner einen Schwächungszauber, der 12 Sekunden lang den Schaden von allen Blutungseffekten und *Schreddern* erhöht, was *Zerfleischen* zu einer extrem starken Talentfähigkeit macht.



ACHTUNG, WÜTENDER BÄR! Gegner halten sich von Druiden in Bärengestalt lieber fern, wenn diese einen Wutanfall haben, sonst kann die Begegnung böse enden.

Talentbaum: Wiederherstellung

Der Wiederherstellungs-Druide unterscheidet sich maßgeblich von allen anderen Heilklassen in World of Warcraft – und das nicht nur wegen der Möglichkeit, sich in einen *Baum des Lebens* zu verwandeln. Sie arbeiten nämlich vorwiegend mit HoTs, wobei keine andere Klasse Ihren „tickenden Heilbomben" das Wasser reichen kann. Dass Blizzard die HoTs als Hauptheilungsmittel für den Heildruiden auserkoren hat, wird durch das finale Wiederherstellungstalent *Baum des Lebens* deutlich. In dieser Form können Sie nämlich nur auf diese zurückgreifen, um Ihre Gruppenmitglieder am Leben zu halten. Das bedeutet für Sie, dass Sie vor allem als unterstützender Heiler in Schlachtgruppen hervorragend geeignet sind. Schadensspitzen können Sie zwar auch wegheilen, werden dabei aber schnell manaineffizient.

HoTs, HoTs und noch mal HoTs?!

Keine Panik, Sie werden Ihr Heilerdasein als Druide nicht nur damit verbringen, HoTs zu verteilen. Sie können sich selbst und Ihre Gruppenmitglieder entfluchen und entgiften sowie mit dem Stärkungszauber *Gabe der Wildnis* versorgen. Investieren Sie Ihre Talentpunkte bis in die Spitze des Wiederherstellungsbaumes, unterstützen Sie die Gruppe außerdem mit Ihrer Aura als *Baum des Lebens*.
Ihre Fähigkeit *Wiedergeburt* ist eine Medaille mit zwei Seiten. Einerseits können Sie damit als einzige Klasse während eines Kampfes Gruppenmitglieder wiederleben – ein echtes Plus, wenn es in Instanzen geht. Der Nachteil ist die Abklingzeit von 30 Minuten und der Verbrauch von Reagenzien.
Gerade für PvP-Kämpfe sind Heildruiden sehr gut geeignet. Durch die effektiven HoTs und die beiden Spontanheilzauber *Schnelligkeit der Natur* und *Rasche Heilung* haben Sie mehrere Möglichkeiten, Ihre Kampfgenossen auch während der Bewegung wieder hochzuheilen. Dank Gestaltwandlung sind Sie außerdem gut gerüstet, um Angriffe Ihrer Gegner zu überleben oder Crowd-Control-Fähigkeiten zu entkommen.



WIEDERHERSTELLUNG

Die besonders wichtigen Talente sind rot markiert.

Verbessertes Mal der Wildnis: Wiederherstellungs-Druiden greifen meist auf dieses Talent zurück, um ihre Funktion als Gruppenversorger weiter zu stärken. Das volle Potenzial erreicht dieses Talent jedoch erst in großen Schlachtzügen durch die Masse an Spielern, da der Bonus pro Person recht mager ausfällt.

Ingrimm: Sparen Sie sich als PvE-Heiler hier Ihre Punkte. Nur für Druiden, die sich für den Wilden Kampf entschieden haben, und PvP-Heiler ist dieses Talent Pflicht. Es gewährt Ihnen beim Wechsel in *Bären-* und *Katzengestalt* einen kleinen Vorrat an Wut bzw. Energie, auf den Sie sofort zugreifen können, wodurch zum Beispiel *Wilde Attacke* sofort verfügbar wird.

Naturalist: Sinnvoll sowohl für heilende Druiden aufgrund der Zauberzeitverringerung von *Heilende Berührung* als auch für die Nahkämpfer wegen der Erhöhung des physischen Schadens, den sie austeilen.

Naturfokus: Gewährt eine Chance von bis zu 70 Prozent, Unterbrechungen von *Heilende Berührung*, *Nachwachsen* und *Gelassenheit* zu widerstehen. Dieses Talent lohnt sich vorwiegend für PvP-Heiler und kann von reinen PvE-Spielern ausgelassen werden, um Punkte zu sparen.

Schnellwandlung: Als Druide sind Sie in vielen Situationen gezwungen, sehr oft Ihre Gestalt zu wechseln. Um Ihre Manakosten für Gestaltwandlungen zu reduzieren, können Sie hier bis zu drei Punkte investieren. Dieses Talent ist besonders für Druiden des Wilden Kampfes sinnvoll, aber auch für Heiler im PvP und beim Leveln.

Intensität: Mit Ihrer Spezialisierung auf den Wiederherstellungsbaum heißt es für Sie, so viel Mana wie möglich zur Verfügung zu haben. Daher ist für Sie eine Manaregeneration während des Zauberwirkens ein reiner Segen. Dieses Talent hängt mit Ihrem Willenskraftwert zusammen und ist erst ab einem Wert von 250 richtig sinnvoll. Als Voraussetzung für *Schnelligkeit der Natur* stecken Sie hier auf jeden Fall die vollen drei Punkte rein.

Feingefühl: Wenn Sie den Tank Ihres Schlachtzugs in Sachen Bedrohung überbieten, fallen Sie oft schneller um, als Ihnen lieb ist. Da Sie als Druide nicht auf Fähigkeiten wie *Verblassen* oder *Gottesschild* zurückgreifen können, investieren Sie in dieses Talent fünf Punkte, um die Bedrohung Ihrer Zauber zu verringern.

Omen der Klarsicht: Jeder Nahkampfangriff kann Sie in einen Freizauberzustand versetzen, der die Mana-, Wut- und Energiekosten für Ihren nächsten Angriff um 100 Prozent reduziert. Hierbei handelt es sich wieder um ein Talent, von dem vorwiegend Druiden des Wilden Kampfes profitieren.

Gelassener Geist: Je weniger Manakosten, desto besser. Eine Reduzierung um bis zu 10 Prozent für *Heilende Berührung* und *Gelassenheit* kommt Ihnen da gerade recht.

Verbesserte Verjüngung: HoTs gehören zu den mächtigsten Fähigkeiten des Wiederherstellungs-Druiden. Eine Erhöhung des Effekts von *Verjüngung* sollte Ihnen daher auf jeden Fall drei Talentpunkte wert sein. So schalten Sie außerdem *Verbesserte Verfügung* frei. Beide Talente lohnen sich besonders im Zusammenspiel mit dem Talent *Baum des Lebens*.

Schnelligkeit der Natur: Ein absolutes Pflichttalent, das Sie weder als PvP- noch als PvE-Spieler auslassen dürfen. Bei Aktivierung wirken Sie den nächsten Naturzauber spontan, was enorm viel Zeit spart. Gerade in brenzligen Situation in Instanzen, Schlachtfeldern und Arena eine lebensrettende Fähigkeit.

Geschenk der Natur: Heilzauber sind Ihre Werkzeuge. Natürlich möchten Sie, dass diese besonders effektiv ihre Wirkung entfalten. Mit Steigerung der Wirkung aller Heilzauber um 10 Prozent trägt dieses Talent maßgeblich dazu bei.

Verbesserte Gelassenheit: Dieses Talent ist Geschmackssache. Natürlich fahren Sie durch die Verringerung der erzeugten Bedrohung von *Gelassenheit* um 100 Prozent in Schlachtzügen sicherer, doch durch die Abklingzeit von satten 10 Minuten kommt dieser Zauber nicht ganz so oft zum Zug. Liebhaber von *Gelassenheit* können bei Bedarf Punkte investieren, alle anderen sparen sie für andere Talente auf.

Machtvolle Berührung: Die Heilwertsteigerung hängt bei diesem Talent von Ihrer Ausrüstung ab und ist daher erst mit entsprechenden Rüstungsteilen lohnenswert. Investieren Sie die Punkte zunächst in andere Bereiche und füllen Sie dieses Talent erst bei moderater Bonusheilung auf Ihren Rüstungsteilen auf.

Verbessertes Nachwachsen: Trotz hoher Manakosten für *Nachwachsen* können Sie hier ruhig die vollen fünf Talentpunkte investieren. Als Baum des Lebens sind Sie in Ihrer Wahl von Heilzaubern auf HoTs angewiesen, weshalb hier jede mögliche Steigerung wahrgenommen werden sollte.

Geist des Lebens: Erhöht Ihre gesamte Willenskraft um bis zu 15 Prozent, was gleichbedeutend mit einer höheren Manaregeneration ist. Packen Sie hier Punkte rein, steigert sich nicht nur die Effektivität von *Intensität*, sondern auch der Gruppen-Buff, den Sie als Baum des Lebens verteilen. Dieser hängt nämlich mit Ihrem Willenskraftwert zusammen.

Rasche Heilung: Hier bietet sich Ihnen die Möglichkeit, einen weiteren Spontanheilzauber zu erwerben. *Rasche Heilung* verbraucht bei einem befreundeten Ziel *Nachwachsen* oder *Verjüngung* und heilt dieses sofort um einen Betrag, der 12 Sekunden *Nachwachsen* bzw. 18 Sekunden *Verjüngung* entspricht. Absolutes Pflichttalent!

Vollkommenheit der Natur: Lediglich als Druide der Wiederherstellung mit Ambitionen zum PvP oder beim Leveln ein hilfreiches Talent, das aber wegen seines geringen Bonus nicht wirklich überzeugt. Sollten Sie auf der Maximalstufe nicht sofort umskillen wollen, lassen Sie dieses Talent gleich bleiben.

Machtvolle Verjüngung: Hier können Sie den Heilwert Ihrer HoTs um bis zu 20 Prozent steigern. Nicht nur deshalb, sondern auch als Voraussetzung für das finale Talent *Baum des Lebens* investieren Sie hier alle fünf Punkte.

Baum des Lebens: Mit dieser Gestalt erhalten Sie und alle Gruppenmitglieder in einem Umkreis von 45 Metern 25 Prozent zusätzliche Heilung in Abhängigkeit von Ihrem Willenskraftwert.
Ihr Bewegungstempo ist als Baum des Lebens um 20 Prozent des Normalwerts reduziert, dafür sind Sie immun gegen jegliche Verwandlungseffekte. Sie können lediglich HoTs, *Rasche Heilung*, Gift aufhebende Zauber sowie *Anregen*, *Wiedergeburt* und *Baumrinde* wirken.
Die Aura und die hohen Heilwerte Ihrer HoTs machen den Baum des Lebens zu einem gelungenen Talent an der Spitze des Wiederherstellungsbaums.

Der Mondkin-Druide

Exotisch – so lässt sich der Mondkin-Druide am besten charakterisieren. Sein Äußeres wird von vielen Spielern belächelt, seine Fähigkeiten unterschätzt. Dass sogar seine eigenen Druiden-Kollegen oft nichts mit dem kauzigen Gleichgewichts-Druiden anfangen können, manifestiert seine Stellung als schwarzes Schaf der Familie. Es lässt sich jedoch nicht abstreiten, dass Mondkins sowohl im PvE als auch im PvP eine richtig gute Figur machen, wenn man sie nur lässt. Mit der abgebildeten Talentvergabe sind Sie im PvE gut beraten. Um im PvP erfolgreich zu sein, bietet sich eine etwas andere Gewichtung an (mehr dazu im Abschnitt PvP).

Eulen tragen Leder!

Ein Problem, mit dem Mondkins schon immer zu kämpfen hatten, sind die wenigen brauchbaren raren und epischen Rüstungsteile mit nützlichen Werten wie Zauberschaden oder kritischer Zaubertrefferwertung, die in Instanzen droppen. Dass Sie da auf Stoffrüstungsteile zurückgreifen müssen, ist nicht nur für Magier und Hexenmeister ärgerlich, sondern auch für Sie als Mondkin nicht die beste Wahl. In Mondkingestalt ist Ihr durch Gegenstände erzielter Rüstungsbonus um 400 Prozent erhöht, was sich bei Lederrüstung deutlich bemerkbar macht. Da Gleichgewichts-Druiden über keine Schilde oder aktive Fähigkeiten zur Bedrohungsreduzierung verfügen, ist ein hoher Rüstungswert in vielen Situationen lebensrettend.
Abhilfe schafft neben PvP-Setteilen auch Ausrüstung, die Sie für Abzeichen der Gerechtigkeit bekommen. Spieler, die dem Beruf Lederverarbeitung nachgehen, können außerdem mit einer Fertigkeitsstufe von 375 die Rüstung des Windfalken herstellen, ein brauchbares Rüstungsset für Mondkins.

So spielen Sie als PvE-Mondkin

Um im PvE ordentlich Schaden zu machen bedarf es einer passenden Fähigkeiten-Rotation. Diese besteht, je nach Länge und Art des Kampfes (Boss-Kampf, normale Elite-Gegner usw.), aus Ihren Hauptangriffszaubern *Zorn*, *Sternenfeuer* oder *Mondfeuer* und beinhaltet in geeigneten Situation auch die durch Talentpunktevergabe freigeschaltete Fähigkeit *Insektenschwarm*.
Für einen vergleichsweise kurzen Kampf gegen normale Elite-Gegner in Instanzen bietet es sich an, zunächst *Mondfeuer* auf den Gegner zu wirken. Der Schwächungszauber (Debuff) von *Mondfeuer* hält zwölf Sekunden lang. Wirken Sie in der Zwischenzeit bis zu siebenmal *Zorn* und erneuern Sie den Mondfeuer-Debuff anschließend. Diese Rotation können Sie innerhalb von 24 Sekunden somit zweimal komplett wirken und verursachen so deutlich Schaden. Sie ist aber nur für kurze Kämpfe zu empfehlen, da der Manaverbrauch über einen längeren Zeitraum ziemlich hoch ist.
In Bosskämpfen bedienen Sie Ihre Gegner mit *Sternenfeuer* und *Insektenschwarm*. Dabei beginnen Sie mit *Insektenschwarm*, der neben seinem Schaden-über-Zeit-Effekt noch eine für Tanks erfreuliche Reduzierung der Trefferchance des Gegners mit sich bringt. Anschließend wirken Sie bis zu viermal *Sternenfeuer*, bevor Sie den Effekt von *Insektenschwarm* erneuern. Kriegen Sie die Rotation perfekt hin, können Sie diese in 24 Sekunden fast dreimal komplett wirken.
Sollte während des Kampfes Ihr Mana zur Neige gehen, verzichten Sie darauf, *Anregen* auf sich selbst zu wirken. Heben Sie sich die Abklingzeit für die Heiler auf und regenerieren Sie Ihr Mana lieber, indem Sie Gegner mit Ihrer Waffe traktieren oder einen Manatrank einnehmen. Ihre Gruppe unterstützen Sie außerdem mit den allgemeinen Druidenfähigkeiten *Mal der Wildnis* und *Wiedergeburt* sowie mit Ihrer Mondkin-Aura, die die Chance Ihrer Gruppe auf kritische Zaubertreffer erhöht.



UNTERSCHÄTZT Der kauzige Mondkin hat einige Tricks auf Lager!

So besiegen Sie Ihre Gegner im PvP

Klar verwenden Sie im PvP ebenfalls Ihre Hauptangriffszauber *Zorn*, *Sternenfeuer* und *Mondfeuer*. Dabei ist jedoch Beweglichkeit und schnelle Reaktion gefragt, denn Sie werden nur in seltenen Fällen die Gelegenheit haben, aus sicherer Entfernung Zauber auf Ihre Gegner zu wirken. Nutzen Sie Ihr ganzes Repertoire an Crowd-Control-Fähigkeiten. So selten Sie *Wucherwurzeln* und *Wirbelsturm* in Instanzen benötigen, so wichtig sind Sie im PvP. Halten Sie sich Gegner mit *Wucherwurzel* vom Hals, ob nun direkt gewirkt oder per aktiviertem *Griff der Natur*. Nehmen Sie Heiler und andere Gegner, wenn möglich, in *Wirbelsturm* und gehen Sie währenddessen wieder auf Distanz. Eine weitere Waffe, die Sie einsetzen können, sind Ihre hölzernen Helfer aus dem Talent *Naturgewalt*. Diese teilen nicht nur Schaden aus, sondern stiften zudem noch Chaos in den feindlichen Reihen und verlängern durch Einschlagen auf Zauberwirkende deren Zauberzeit. Sobald die Bäumchen bereit sind, rufen Sie sie zur Hilfe.
Um im Kampf gegen andere Spieler Ihre Überlebenschancen zu erhöhen, sollten Sie einige Talentpunkte im Gleichgewichtsbaum sparen und stattdessen in *Ingrimm* und *Schnellwandlung* im Wiederherstellungsbaum investieren, um Manakosten für Ihre Gestaltenwandlung zu sparen und gleich nach dem Wechseln in Katzen- oder Bärengestalt einen kleinen Vorrat an Wut beziehungsweise Energie zur Verfügung zu haben. Außerdem sollten Sie durch weitere Talentpunkte im Wilden Kampf die *Wilde Attacke* freischalten, eine äußerst nützliche Fähigkeit in der Arena und auf dem Schlachtfeld.

So verteilen Sie Ihre Punkte:





Talentbaum wurde zur besseren Übersicht getrennt

Zu den Pflichttalenten im Gleichgewichtsbaum gehören *Traumzustand*, *Mondschein* und *Intensität*, denn sie wirken dem großen Manko des Mondkin entgegen, in langen Kämpfen in Sachen Mana schnell auf dem Trockenen zu sitzen. Außerdem investieren Sie auf jeden Fall volle fünf Punkte in *Rache*.

Reine Geschmackssache dagegen ist, ob Sie noch einen Punkt in Verbessertes *Feenfeuer* setzen und ob Sie im Wiederherstellungsbaum statt *Naturfokus* lieber fünf Punkte in *Naturalist* stecken.

Druide

So verteilen Sie Ihre Punkte:





Talentbaum wurde zur besseren Übersicht getrennt

Mit *Ingrimm*, *Naturalist* und *Omen der Klarsicht* investieren Sie in drei äußerst nützliche Talente im Wiederherstellungsbaum, die Sie als Druide des Wilden Kampfes nicht auslassen dürfen. Ob Sie den Punkt von *Schnellwandlung* lieber in *Wilde Aggression* stecken, ist Ihnen überlassen. Normalerweise werden Sie in Instanzen nicht an Manamangel leiden, auch wenn Sie zwischendurch *Wiedergeburt* und *Anregen* wirken oder als Tank in *Bärengestalt* einspringen müssen.

Bis auf *Beschützerinstinkt* können Sie alle Talente des Wilden Kampfes gebrauchen, da sie nützliche Boni für Ihre *Katzen-* und *Bärengestalt* beinhalten. Durch *Verbesserter Rudelführer* unterstützen Sie Ihre Gruppe mit einer mächtigen Aura, während Sie mit *Zerfleischen* Ihre Gegner mit einem Debuff schwächen.

Der Druide des Wilden Kampfes

Seine Flexibilität ist eine Stärke des Druiden und ganz speziell gilt dies beim Druiden des Wilden Kampfes. Spezialisieren Sie sich auf diesen Talentbaum, haben Sie sowohl die Möglichkeit, in Instanzen als Tank tätig zu sein als auch in *Katzengestalt* viel Schaden auszuteilen. Dafür benötigen Sie nicht mal zwei verschiedene Punkteverteilungen, denn die Talente des Wilden Kampfes sind so ausgelegt, dass sie in den meisten Fällen sowohl für Ihre *Bären-* als auch für Ihre *Katzengestalt* Boni mit sich bringen.

Die abgebildete Talentverteilung ist natürlich nur eine von vielen Möglichkeiten, beinhaltet aber das Grundgerüst für eine Spezialisierung auf den Wilden Kampf, mit der Sie sowohl im PvE als auch im PvP gut zurechtkommen werden.

Das macht den Bär so bärenstark

Die *Bären-* beziehungsweise *Terrorbärengestalt* macht Sie zu einer robusten Kampfmaschine, in der Sie die Position eines pelzigen Kriegers einnehmen. Lebenspunkte und Rüstungswert sind dabei charakterisierend für Sie, da beide Attribute durch die *Bärengestalt* einen enormen Bonus erhalten. Durch entsprechende Rüstung sowie die Talentpunktevergabe in *Dickes Fell* lässt er sich zudem noch weiter steigern. Sie sollten darauf hinarbeiten, eine Verteidigungswertung von 415 zu erreichen, um nicht weiter Opfer von kritischen Treffern zu werden.

Als Druide des Wilden Kampfes werden Sie vor allem in Instanzen als Tank gebraucht. Im PvP ist die *Bärengestalt* nur durch die Fähigkeit *Wilde Attacke* interessant, mit der Sie Zauber unterbrechen können, und als lebensrettendes Gesundheitspolster, wenn alle Gegner ihre Angriffe auf Sie richten.

So bauen Sie Bedrohung auf

Ihre wichtigste Aufgabe als Tank ist es, Gegner an sich zu binden, indem Sie möglichst schnell und viel Bedrohung aufbauen. Zum einen hilft Ihnen dabei das Talent *Instinkt der Wildnis*, zum anderen stehen Ihnen diverse Fähigkeiten zum aktiven Bedrohungsaufbau zur Verfügung, die Sie dem Kriegerdasein entsprechend mit Wutpunkten bezahlen. Mit *Knurren* und *Herausforderndes Gebrüll* ziehen Sie die Aufmerksamkeit eines oder mehrerer Gegner für wenige Sekunden sofort auf sich. *Knurren* verwenden Sie vorwiegend bei einzelnen Ausreißern, *Herausforderndes Gebrüll* bei außer Kontrolle geratenen Kämpfen mit mehreren Gegnern. Nachteil bei beiden Fähigkeiten sind die langen Abklingzeiten, verwenden Sie sie deshalb nur in Notfällen.

Bedrohung bauen Sie außerdem durch Schwächungszauber, ausgeteilten Schaden und Heilung auf. *Feenfeuer (Tiergestalt)* ist einer der Schwächungszauber, über die Sie verfügen. *Feenfeuer* ist dem *Rüstungszerreißen* des Kriegers ähnlich, aber nicht stapelbar. Da diese Fähigkeit jedoch keine Wutkosten verursacht, bietet es sich an, diese immer auf einem Gegner aktiv zu haben beziehungsweise zum Pullen eines Gegners zu verwenden. *Demoralisierendes Gebrüll* dagegen trifft gleich mehrere Gegner und ist deshalb gut, um bei einer ganzen Gegnergruppe Bedrohung aufzubauen.

Steht Ihnen am Anfang des Kampfes wenig Wut zur Verfügung beginnen Sie den Kampf mit einem normalen Angriff, gefolgt von *Zerfleischen* und *Aufschlitzen*, welches Sie nun dreimal stapeln. Bei mehreren Zielen setzen Sie *Prankenhieb* ein oder hauen kurz jedes Ziel einmal an, wobei Sie die Aufmerksamkeit des aktuellen Ziels Ihrer Gruppe nicht verlieren dürfen. Haben Sie bereits genügend Wut aufgebaut, starten Sie gleich mit *Zerfleischen* und dreimaligem *Aufschlitzen*. Nutzen Sie *Zermalmen*, um noch mehr Schaden auszuteilen. *Rasende Regeneration* baut ebenfalls Bedrohung auf und entlastet zudem Ihre Heiler. Setzen Sie diese Fähigkeit deshalb in passenden Situationen ein.

So kämpfen Sie in Katzengestalt

Schaden austeilen als Katze macht richtig Spaß, denn man verfügt dann über ein ganzes Repertoire an rabiat klingenden Fähigkeiten wie *Anspringen*, *Aufschlitzen* etc. Egal ob im PvP oder im PvE, fangen Sie vor Kampfbeginn zu *Schleichen* an und nähern Sie sich Ihrem Gegner von hinten. So können Sie entweder *Anspringen* verwenden, um Ihren Gegner für einige Sekunden zu betäuben, oder ihm mit *Verheeren* gleich zu Beginn des Kampfes ordentlich Schaden zuzufügen. Bei Stoffklassen werden Sie mit diesem Angriff einen großen Teil des Lebensbalkens weghauen. Achten Sie beim Gebrauch von *Verheeren* in Instanzen darauf, dass Ihr Tank bereits genug Bedrohung aufgebaut hat und Sie ihm diese nicht klauen.

Bleiben Sie während des Kampfes immer hinter dem Gegner. Dadurch verhindern Sie nicht nur, dass dieser Ihren Angriffen mit Blocken oder Parieren begegnet, sondern nur so können Sie *Schreddern* benutzen. Nutzen Sie zuerst *Zerfleischen* und erneuern Sie den Debuff dieser Fähigkeit alle zwölf Sekunden, um den erhaltenen Schaden von Schreddern und Blutungsschaden um jeweils 30 Prozent zu erhöhen. Anschließend *Schreddern* Sie Ihren Gegner, bis Sie vier Combopunkte voll haben. Den fünften sparen Sie sich, weil Sie durch die Talentpunkte in *Urfuror* bei einem kritischen Treffer einen Combopunkt verschenken würden. Anschließend nutzen Sie den Finisher *Zerfetzen*. Da dieser nur Blutungsschaden verursacht, benutzen Sie ihn in Instanzen auch nur, wenn der Gegner nicht immun gegen Blutungsschaden ist. Ist er immun, schreddern Sie einfach bis zum Schluss weiter. *Wilder Biss* sollten Sie höchstens verwenden, wenn Ihr Gegner fast tot ist.

Geraten Sie im Kampf vor den Gegner, was beim PvP häufig der Fall sein wird, benutzen Sie einfach *Zerfleischen* weiter. Auch in Instanzen werden Sie es nicht schaffen, diese Rotation den ganzen Kampf über durchzuziehen, da Sie sich bewegen müssen und *Wiedergeburt* oder *Anregen* wirken. Mit der Zeit werden Sie ein Gespür dafür kriegen, wie Sie in welchen Situationen am besten Schaden austeilen.

Der Wiederherstellungs-Druide

Mit fast allen Talentpunkten im Wiederherstellungsbaum können Sie die Effizienz Ihrer Heilzauber und wichtige Werte wie Willenskraft deutlich steigern. Bei dieser Punktevergabe ist jedoch zu beachten, dass sie nur für PvE-Heiler geeignet ist und auch hier nur eine von vielen Möglichkeiten darstellt.

Als Heildruide verfügen Sie über verschiedene Möglichkeiten, um Ihre Gruppenmitglieder am Leben zu halten. Ihr einzig großer Heilzauber ist dabei *Heilende Berührung*, den Sie in den meisten Fällen nur sehr selten verwenden. Stattdessen bedienen Sie sich vorwiegend Ihrer Heilungen-über-Zeit (HoTs), mit denen Sie über mehrere Sekunden konstant Heilung verteilen, und Ihrer „Nothebel". Diese sind Ihre spontanen Heilungen *Schnelligkeit der Natur* und *Rasche Heilung*, die Sie im Laufe der Talentpunktvergabe erhalten.

Aus dem Leben eines Baumes ...

Das finale Talent des Wiederherstellungsbaumes ermöglicht es Ihnen, sich in einen *Baum des Lebens* zu verwandeln, dessen Aura die erhaltene Heilung von Gruppenmitgliedern erhöht. Da sich diese Steigerung in Abhängigkeit Ihres Willenskraftwerts ergibt, achten Sie bei Ihrer Ausrüstung darauf, dass dieser ordentlich ausfällt. Die Manakosten für Zauber, die Sie in dieser Gestalt wirken können, sind um 20 Prozent reduziert. Dazu zählen Ihre HoTs, Ihre beiden „Nothebel" sowie *Anregen*, *Wiedergeburt*, *Baumrinde* und *Gift aufheben*. Wirken Sie *Heilende Berührung*, wechseln Sie automatisch in Ihre Druidengestalt zurück und müssen erneut 663 Mana verbrauchen, um wieder in Ihre *Baumgestalt* zu gelangen. Benutzen Sie diese Fähigkeit deshalb wirklich nur in Notfällen. Der *Baum des Lebens* ist auch nur in Instanzen sinnvoll, denn Ihre Beweglichkeit ist in dieser Form reduziert und das häufige Gestaltenwandeln, das im PvP erforderlich ist, würde Ihren Manabalken im Nu aufs Äußerste strapazieren.

So heilen Sie in Instanzen

Als Heildruide zeichnen Sie sich besonders durch Ihre Heilungen, die während der Bewegung möglich sind, und Ihre HoTs, die Gruppenmitglieder Flächenschäden und Betäubungsphasen überstehen lassen, aus. In Schlachtgruppen können Sie sowohl die Heilung des Tanks als auch die der Gruppe übernehmen, was jeweils von den übrigen Heilern der Schlachtgruppe abhängt.

Geht es darum, den Tank am Leben zu halten, stapeln Sie zu Beginn des Kampfes dreimal *Blühendes Leben* auf diesen und wirken zusätzlich *Verjüngung*. Erhält der Tank hohen Schaden, wirken Sie außerdem *Nachwachsen*. Dabei sollten Sie aber wegen der vergleichsweise hohen Manakosten Vorsicht walten lassen. *Blühendes Leben* erneuern Sie alle sieben Sekunden, in der Zwischenzeit können Sie anderen Aufgaben nachgehen, etwa *Wiedergeburt* auf dahingeschiedene Gruppenmitglieder wirken oder einfach angeschlagene Spieler mit *Blühendes Leben* versorgen. Schadensspitzen auf den Tank gleichen Sie aus, indem Sie *Rasche Heilung* oder *Schnelligkeit der Natur* mit *Nachwachsen* benutzen. Ebenfalls ist es möglich, *Schnelligkeit der Natur*, anschließend *Nachwachsen* und gleich darauf *Rasche Heilung* zu wirken.

Wenn Sie die Aufgabe haben, den Schlachtzug zu heilen, sind Sie durch die HoT-Mechanik in der Lage, viele Spieler zeitgleich mit Heilung zu bedienen. Normalerweise reicht dabei *Blühendes Leben* oder *Verjüngung*. In Kämpfen, in denen viel Schaden ausgeteilt wird, lohnt es sich, *Rasche Heilung* zu wirken, um einem Spieler wieder einen vollen Lebensbalken zu bescheren. Nur wenn Sie die direkte Heilung durch *Nachwachsen* wirklich für nötig halten, setzen Sie diesen Zauber ein.

So rocken Sie im PvP

Druidenheiler sind einfach für das PvP-Geschehen gemacht. Sie sind schnell, können auf verschiedene Gestalten zurückgreifen und selbst während der Bewegung noch heilen.

Ihr Heilverhalten ist dabei stark auf das Prinzip „Heilen und Wegrennen" ausgelegt – Sie wirken HoTs, wechseln in Ihre *Reisegestalt* und verdrücken sich dann schnell wieder, bevor Sie Ihre Gegner unter Beschuss nehmen können. Dabei befreit Sie der Wechsel in diese Gestalt von fast allen Crowd-Control-Effekten und ermöglicht es Ihnen sogar, aus dem Kampf zu kommen und sich einen Schluck Wasser zu genehmigen oder sich einfach hinter einer Säule in der Arena zu verstecken, um Zauber abzubrechen, die auf Sie gewirkt werden.

Wechseln Sie kurz in Ihre *Bärengestalt*, um mit *Wilde Attacke* gezielt Zauber zu unterbrechen und Ihre Gegner mit *Prankenhieb* zu betäuben. Die *Bärengestalt* schützt Sie außerdem vor der Fähigkeit *Manabrand*, falls Sie einem Priester gegenüberstehen. Mit *Wirbelsturm* und *Wucherwurzeln* können Sie Gegner kurzzeitig aus dem Kampf nehmen und wieder auf Distanz gehen.

Verwenden Sie in Arena und Schlachtfeldern gezielt *Blühendes Leben*, wenn Sie Klassen vor sich haben, die Zauber aufheben können (zum Beispiel Schamanen oder Priester). Entfernen Sie nämlich *Blühendes Leben*, wird die Endheilung ausgelöst. Vergessen Sie außerdem nicht, dass sich *Baumrinde* auch aktivieren lässt, wenn Sie betäubt sind. Dadurch lässt sich einiges an Schaden absorbieren, bis Sie wieder freikommen.

Wenn Sie diese Tricks beachten und Ihre HoTs und „Nothebel" geschickt einsetzen, sind Sie als Heildruide vor allem in der Arena ein äußerst harter Gegner.

So verteilen Sie Ihre Punkte:

Die rot umrandeten Talente zeigen eine alternative Punkteverteilung für reine PvP-Heiler. Punkte in nicht umrandeten Talenten gelten für beide Spezialisierungen.



Talentbäume wurden zur besseren Übersicht getrennt

Während PvE-Heiler mit fast allen Talentpunkten im Wiederherstellungsbaum zurechtkommen, investieren PvP-Heiler zusätzlich sowohl in Gleichgewicht als auch in Wilder Kampf. Dabei fallen einige Talente raus, die nur in Instanzen sinnvoll sind, wie zum Beispiel der Baum des Lebens oder das Verbesserte Mal der Wildnis.

Schamane

Stand: Patch 2.4. | **Autor:** Dirk Gooding

Der Schamane galt vor **The Burning Crusade** als Schweizer Taschenmesser unter den **WoW**-Klassen, konnte er doch verschiedenste Rollen äußerst effizient übernehmen, während andere Hybrid-Klassen wie Druiden oder Paladine auf ihre Heilfähigkeiten reduziert wurden. Egal ob Draufhauen, Blitze schleudern, Monster kurzzeitig beschäftigen (=kiten) oder den Tank mit einem Heilspruch am Leben halten, ein Schamane sprang immer dort ein, wo gerade Not am Mann war.

Seit Patch 2.0 hat sich die Welt etwas geändert: Paladine oder Druiden sind im Hinblick auf ihre Tank-Fähigkeiten vielseitiger geworden, während sich Schamanen je nach Talentverteilung zu einer ernstzunehmenden Schadens- und Heiler-Klasse weiterentwickelt haben.

Stärken und Schwächen

Der Schamane besitzt viele offensive und wenig defensive Talente und ist daher nichts für zögerliche Spieler, die sich hinter dicker Plattenrüstung oder anderen Schutzmechanismen vor den Monstern in **World of Warcraft** verstecken wollen. Er ist ein Haudrauf, und entsprechend aggressiv will und kann diese Klasse gespielt werden. Selbst als Heiler hat man mit den ganzen Schock- und Blitzzaubern, *Kampfrausch*, *Reinigen* sowie der kompletten Palette an Totems im Vergleich mit anderen Heilklassen enorm viele offensive Fähigkeiten – setzen Sie diese unbedingt ein! Wer sich nur auf das Wirken von Heilsprüchen beschränkt, wird sich zu Recht irgendwann den Vorwurf gefallen lassen müssen, seine Klasse nicht wirklich gut zu spielen und ist mit einem Paladin oder Priester wahrscheinlich bessere beraten.

Wie spiele ich den Schamanen?

Aufgrund der drei möglichen Spielarten und dem Spezialfall PvP ist diese Frage nicht einfach zu beantworten. Jede Talentverteilung hat ihre ganz eigene Spielweise und lässt sich nur schwer in ein paar Zeilen fassen. Wie Sie beispielsweise als Verstärker am schnellsten auf Level 70 kommen, haben wir anhand des großen Extrakastens rechts ausführlich erklärt.



Wichtiger als bei allen anderen Klassen ist, dass Schamanen ihre eigenen Talente und Möglichkeiten sehr genau kennen müssen. Das gilt vor allem für die Vielzahl an Totems und deren Funktionsweise. Manche sind nur in ganz speziellen Fällen hilfreich, andere kann man immer setzen, ohne etwas falsch zu machen. Dazu gehören beispielsweise das *Totem der Manaquelle, Erdstärke, luftgleiche Anmut* und das *Totem des stürmischen Zorns*. Das *Windfuror*-Totem bringt dem Verstärker-Schamanen beispielsweise selber nichts, da man seine eigenen Waffen immer mit dem deutlich stärkeren *Windfuror*-Waffenbuff verzaubert. Wählen Sie als Verstärker statt dessen lieber das *Totem der luftgleichen Anmut*, das eine um drei Pozent höhere Chance auf kritische Nahkampftreffer gewährt. Alle anderen Waffenbuffs sind genau wie die nicht genannten Totems sehr situationsabhängig – eine generell gültige Faustregel lässt sich kaum aufstellen, hier gilt einfach „Probieren über Studieren".

Unterscheiden Sie im Falle der Totems aber immer zwischen Solo- und Gruppenspiel. Während man solo nur die Totems setzt, die die eigene Spielweise unterstützen, sollte man innerhalb einer Gruppe immer versuchen, ohne Rücksicht auf den eigenen Vorteil die Kampfkraft und Effektivität aller Teammitglieder zu verbessern. Beispielsweise macht es zusammen mit einem Krieger und Schwertschurken in der Gruppe deutlich mehr Sinn, das *Windfuror*-Totem anstelle des *Totems der luftgleichen Anmut* zu setzen, da die beiden Nahkämpfer extrem vom *Windfuror*-Buff des Totems profitieren.

Der Grund für die hohe Beliebtheit von Schamanen in Gruppen und Raids ist nun mal, dass Sie anderen Klassen mit Totems und Talenten wie *Kampfrausch* extrem starke Buffs geben, die den Ausgang eines Kampfes maßgeblich mitentscheiden. Deswegen ist man ein gern gesehener Gast, und genau deswegen sollte man sich selbst auch immer als das Zahnrad im Uhrwerk betrachten, welches die anderen Räder schneller drehen lässt. Wer das beherzigt, dürfte kein Problem haben, immer eine Gruppe für Instanzen und Raids zu finden.

Sinnvolle Tipps beim Leveln

Schamanen sollten sich also spätestens mit Level 70 als das fehlende Puzzlestück verstehen, welches in einer Gruppe oder im Raid genau die Rolle übernimmt, die gerade besonders gefragt ist. Auch wenn wir in diesem Guide vorschlagen, den Schamanen als Verstärker zu leveln, so gehört das Heilen und Blitzeschleudern genauso zu dieser Klasse wie zwei Einhandwaffen mit *Windfuror*-Buff. Da es sich mit der Nahkampf-Ausrüstung natürlich eher schlecht als recht heilt, benötigen Schamanen mehrere Rüstungssets für unterschiedliche Aufgaben, um wie eingangs beschrieben flexibel zu sein. Das bedeutet für Sie ganz konkret:

1. Besorgen Sie sich früh große Taschen und stocken Sie Ihre Bankfächer auf; für eine normale Heiler-Austattung gehen schon locker 20 Taschenplätze drauf, und wer obendrein auch eine brauchbare Elementar-Ausstattung bunkern möchte, muss mindestens vier Taschen nur für Ausrüstung einplanen.
2. Add-ons wie **Itemrack** oder **Outfitter** sind ungemein hilfeich, um die komplette Ausrüstung mit nur einem Mausklick zu tauschen. Machen Sie sich so früh wie möglich mit einem dieser Add-ons vertraut.
3. Sammeln Sie ab Level 65 Alternativ-Ausrüstungsgegenstände, auch wenn Sie diese aktuell vielleicht nicht gebrauchen können – beispielweise Rüstungsteile für Elementar-Schamanen, obwohl Sie Verstärker sind. Der Tag wird unweigerlich kommen, an dem Sie Ihre Talente neu verteilen, und dann ist es sehr hilfreich, schon eine brauchbare Ausrüstung beisammen zu haben. Kluge Spieler bewahren daher grüne und blaue Questbelohnungen sowie Beute aus Instanzen auf. Das bisschen Gold beim Verkauf der Gegenstände bekommen Sie durch Tagesquests zehnfach wieder herein und mit etwas Selbstdisziplin haben Sie mit Stufe 70 für jede Spielweise eine ordentliche Garnitur auf der Bank.

Der richtige Umgang mit Totems

Die Klassenquests des Schamanen drehen sich allesamt um seine Totems – anders als bei manch anderen Klassen sind diese Quests daher Pflicht und sollten schnell erledigt werden. Schamanen sollten außerdem von Anfang an ein Totem-Add-on wie **YATA** verwenden, denn knapp zwei Dutzend Buff-Stöckchen nehmen einfach zu viel Platz in den Aktionsleisten weg.

YATA ist im Grunde eine frei konfigurierbare Totemleiste mit vier Schaltflächen für jede der vier Totem-Kategorien Erde, Wasser, Feuer und Luft. In diese vier direkt anwählbaren Schaltflächen ziehen Sie ihre vier Standard-Totems. Der Clou ist, dass diese Leiste automatisch aufklappt und alle Totems anzeigt, sobald man mit dem Mauszeiger darüber fährt. So können Sie neben Ihren vier standardmäßig gesetzten Totems bei Bedarf auch alle anderen auswählen, ohne drei Aktionsleisten mit Totemysmbolen vollstopfen zu müssen.

Enhancer ist ein weiteres, sehr beliebtes Add-on nicht nur für Verstärker-Schamanen, welches mit diversen zusätzlichen Anzeigen und Timern für deutlich mehr Übersicht sorgt als die Standard-Anzeige des Spiels. Wichtig ist dabei auch die Information, ob ein bestimmtes Totem noch aktiv ist oder vom Gegner bereits zerstört wurde – vor allem, wenn man häufiger PvP in der Arena spielt.

Schamane

Welche Rasse soll ich wählen?

Allianzler haben es bei der Rassenwahl einfach: Nur die Draenei können Schamanen ausbilden, also muss nicht lange überlegt werden. Wer indes als Hordler startet, hat die Qual der Wahl: Orc, Troll oder Taure? Zwar spielt die Rasse nur eine untergeordnete Rolle, aber manche Fähigkeiten sind für den Schamanen einfach besser geeignet als andere. Wir klären auf!

Wer beispielsweise eine PvP-Karriere anstrebt, ist mit einem Orc aufgrund der 25 Prozent höheren Wiederstandsfähigkeit gegen Betäubungen gut beraten. Die zusätzliche Axt-Spezialisierung und auch die Rassenfähigkeit *Kochendes Blut* (steigert alle zwei Minuten 15 Sekunden lang Nahkampf- und Zauberkraft) sind vor allem für Verstärker sehr nützlich.

Tauren besitzen hingegen fünf Prozent mehr Lebenspunkte und als weitere interessante Rassenfähigkeit einen zweisekündigen Stun, den man ideal dazu benutzen kann, um bei Gefahr Gegner zu betäuben und sich mit *Geisterwolf* aus dem Staub zu machen.

Trolle haben mit *Berserker* die Möglichkeit, ihr Zauber- und Nahkampf-Angriffstempo alle drei Minuten für zehn Sekunden zu steigern und besitzen eine erhöhte Lebensregeneration, doch die übrigen Fähigkeiten sind eher auf die Jägerklasse zugeschnitten.

Wir empfehlen einen Orc, doch am Ende des Tages sollten Sie nach Sympathie entscheiden – was bringen die tollsten Rassenfähigkeiten, wenn einem das Aussehen seines Charakters nach spätestens 10 Spielstunden nicht mehr gefällt?

Welche Berufe eignen sich?

Bis auf das unbrauchbare Schneidern bringen die meisten Hauptberufe dem Schamanen irgendeinen Nutzen. Schmiedekunst war eine zeitlang für Verstärker interessant, doch die dort hergestellten Waffen sind mittlerweile veraltet. Ähnlich schaut es bei der Ingenieurskunst aus – zwar hat dieser Beruf ein paar nette Gimmicks und exzellente Helme im Angebot, doch auch hier hält sich der tägliche Nutzen für den Schamanen in Grenzen. Lederverarbeitung bietet in der Summe viele hochwertige, selbstherstellbare Rüstungsteile für jede Talentverteilung und ist in Kombination mit Kürschnerei immer eine gute Wahl. Juwelenschleifen, Alchimie und Verzauberkunst können wir ebenfalls uneingeschränkt empfehlen – alle drei Berufe sind als Einnahmequelle nicht zu unterschätzen und auch auf Stufe 70 noch in mehr als nur einer speziellen Situation sinnvoll. Juwelenschleifen sollte man mit Bergbau, Alchimie mit Kräuterkunde kombinieren. Für Verzauberer empfehlen wir noch einen Sammelberuf wie Kürschnern oder Kräuterkunde, um mit den verkauften Waren im Auktionshaus die teils recht hohen Kosten beim Hochleveln von Verzauberkunst abzufangen.

Die optimale Talentverteilung bis Stufe 70

Sinnvolle Tipps und Tricks zur Spielweise innerhalb der Levelstufen:	Stufe	Die hier beschriebenen Talente sollten Sie auf dem Weg auf Level 70 aussuchen, wenn Sie reibungslos leveln möchten:
Besorgen Sie sich möglichst früh eine Zweihandwaffe und verzaubern diese zunächst mit dem *Felsbeißer*-Buff. Auch sollte das mana-effiziente *Blitzschlagschild* immer aktiv sein, genau wie das *Totem der Erdstärke*. Der Gegner wird mit ein bis zwei *Blitzschlägen* attackiert, bevor man mit einem *Flammenschock* in den Nahkampf übergeht. Gegnerische Zauberer kann man mit *Erdschock* beim Wirken von Zaubersprüchen unterbrechen und zu sich in den Nahkampf locken. Um dabei den Mana-Vorrat zu schonen, legen Sie sich neben dem höchsten Rang des *Erdschocks* auch Rang 1 in Ihre Aktionsleiste - das spart Mana und erfüllt auch seinen Zweck.	10-19	**Wissen der Ahnen** (Verstärkung) 5/5 **Donnernde Stöße** (Verstärkung) 5/5 Schamanen teilen zwar viel Schaden mit *Blitzschlägen* und *Schock*-Zaubern aus, allerdings wird dadurch schnell das Mana knapp. Zum Leveln des Charakters sollte man sich auf die Nahkampfstärke des Schamanen besinnen und entsprechend seine Talente im Verstärker-Baum platzieren, auch wenn dieser erst ab Level 40 mit den Schlüsseltalenten *Sturmschlag* und *Beidhändigkeit* richtig interessant wird. Der Elementar-Baum bietet zwar schon früh sinnvolle Talente für Ihre Zaubersprüche, aber das eingangs erwähnte Mana-Problem macht den Elementar-Schamanen erst mit höherem Level wirklich effektiv. Fazit: *Wissen der Ahnen* (5 Prozent mehr Mana) ist nur ein Lückenfüller, der den Weg für die mächtigen *Donnernde Stöße* (5 Prozent höhere Chance auf kritische Treffer) frei macht.
Mit *Frostschock* und *Geisterwolf* bekommen Schamanen die Möglichkeit, Gegner zu verlangsamen und schnell zu flüchten, falls es brenzlig wird. An der oben erwähnten Rotation aus *Blitzschlägen*, *Flammenschocks*, Nahkampfattacken und *Erdschocks* ändert sich erst mal nichts, außer das Sie jetzt dank *Schlaghagel* deutlich mehr Nahkampfschaden austeilen. Das neue *Totem der Verbrennung* setzen Sie nur, wenn Sie in kurzer Zeit mehrere Gegner am gleichen Fleck bekämpfen, sonst verschwenden Sie Mana.	20-29	**Schamanistischer Fokus** (Verstärkung) 1/1 **Verbesserter Geisterwolf** (Verstärkung) 2/2 **Verbessertes Blitzschlagschild** (Verstärkung) 2/3 **Schlaghagel** (Verstärkung) 5/5 *Schamanistischer Fokus* ist ein Pflichttalent für Verstärker! Der *verbesserte Geisterwolf* wurde von uns aus Gründen der Bequemlichkeit gewählt – sich sofort in einen *Geisterwolf* verwandeln und flüchten zu können, wird Ihnen in vielen Situationen das Leben retten. Mit den zwei Punkten im *Blitzschlagschild* verbessern Sie Ihren effizientesten Zauberspruch um 10 Prozent. Das wichtigste Talent ist hier aber *Schlaghagel*: Wenn Sie einen Gegner kritisch treffen, hauen Sie die nächsten drei Schläge um 30 Prozent schneller zu – unschlagbar!
Ab Level 30 verzaubern Sie Ihre Waffe immer mit *Waffe des Windzorns*, ändern an Ihrem Angriffsmuster aber nichts. Ihre Totems sollten sie mittlerweile routiniert und situationsbedingt stellen, wobei das Totem der Manaquelle immer gesetzt wird. Gewöhnen Sie sich an, noch aktive Totems kurz vor Ablauf mit *Ruf der Totems* einzusammeln und sich dadurch 25 Prozent der Manakosten wieder zurückzuholen.	30-39	**Waffen der Geister** (Verstärkung) 1/1 **Elementarwaffen** (Verstärkung) 3/3 **Verbessertes Blitzschlagschild** (Verstärkung) 3/3 **Waffenbeherrschung** (Verstärkung) 5/5 Von Level 30 bis 39 werden die Punkte hauptsächlich in jene Talente investiert, mit denen Sie ab Level 40 die beiden wichtigsten Verstärkertalente *Sturmschlag* und *Beidhändigkeit* freischalten. In diesem Levelbereich steigern Sie auch Ihren Nahkampfschaden erheblich und erhöhen Ihre Überlebensfähigkeit dank der 5 Prozent Parierchance durch *Waffen der Geister*.
Dank *Beidhändigkeit* und *Sturmschlag* verändert sich die Spielweise des Verstärkers komplett. Ab jetzt tragen Sie nur noch zwei möglichst langsame Einhandwaffen, verzaubern beide mit *Waffe des Windzorn* und bearbeiten Ihre Gegner mit einer Angriffs-Abfolge aus *Flammenschock*, *Sturmschlag* und *Erdschock* und wiederholen das solange, bis Ihr Gegner platt ist. Bei längeren Kämpfen und genug Mana können Sie das Totem der Verbrennung setzen.	40-49	**Sturmschlag** (Verstärkung) 1/1 **Beidhändigkeit** (Verstärkung) 1/1 **Beidhändigkeits-Spezialisierung** (Verstärkung) 3/3 **Entfesselte Wut** (Verstärkung) 5/5 Allzu viele Worte muss man hier nicht verlieren – der Verstärker-Schamane ist dank *Beidhändigkeit* und *Sturmschlag* ab Level 50 eine unaufhaltbare Dampfwalze, die kräftig austeilt. Das Talent *Entfesselte Wut* hat aufgrund der Erhöhung der Angriffskraft um 10 Prozent kurzfristig den Vorzug vor *Geistige Schnelligkeit* bekommen.
Ihre Spielweise ändert sich ab Level 50 nicht mehr. Tipp: Nutzen Sie *Schamanistische Wut* zusammen mit einem Angriffskraft-steigernden Schmuckstück und dem *Totem der Erdstärke*, um so mehr Mana zu regenerieren.	50-59	**Schamanistische Wut** (Verstärkung) 1/1 **Geistige Schnelligkeit** (Verstärkung) 3/3 **Stärkungstotems** (Verstärkung) 2/2 **Gezeitenfokus** (Wiederherst.) 5/5
Die letzten 10 Punkten machen Ihren Schamanen zum Allrounder. Wer PvP spielen möchte, wechselt mit Level 70 auf die Talentverteilung in der letzten Ausgabe. Raid-Interessierte schauen sich Verteilung in Ausgabe 01/08 an.	60-70	**Totemfokus** (Wiederherst.) 5/5 **Totembeherrschung** (Wiederherst.) 1/1 **Weisheit der Natur** (Wiederherst.) 3/3 **Verbesserte Reinkarnation** (Wiederherst.) 1/2



ELEMENTAR

Die besonders wichtigen Talente sind rot markiert.

Talentbaum: Elementar

Der Elementar-Talentbaum verwandelt den Schamanen in einen Blitze schleudernden, Schwere Rüstung tragenden Zauberer, der in kurzer Zeit extrem viel Schaden rausholzen kann und mit seinen Totems nebenbei für ungeahnte Glücksgefühle bei befreundeten Hexern und Magiern sorgt. Elementar-Schamanen finden ihren Platz vor allem in Raidgruppen, wo sie den Schaden von anderen Zauber-Klassen mit Totems wie dem *Totem des stürmischen Zorns, Totem der Manaquelle* und dem 41er-Talent *Totem des Ingrimms* kräftig steigern. In der Regel werden um einen Elementar-Schamanen eigene Raidgruppen mit Hexern, Magiern sowie einem Schattenpriester geformt, denen so auch bei sehr langen Kämpfen nicht das Mana ausgeht und die sich in punkto Schadensausstoss locker an die Spitze der Raidgruppe katapultieren.

Nur Killer, kaum Füller

Mit ein paar wenigen Ausnahmen bietet der Elementar-Baum kaum Lückenfüller. Egal ob PvE oder PvP, Sie können beinahe jeden Punkt sinnvoll investieren und müssen wenig Kompromisse bei der Punktevergabe eingehen. Schlüsseltalente sind *Ruf des Donners* inklusive *Blitzschlagbeherrschung* sowie *Elementalfuror* und *Elementarbeherrschung*. Wer raidet, für den ist das 41er-Talent *Totem des Ingrimms* Pflicht – ihre zaubernden Mitspieler werden sich mit diesem Talent um Sie reißen. PvP-Spieler investieren lieber 21 Punkte in Wiederherstellung, um an *Schnelligkeit der Natur* und damit an einen sofort gewirkten, garantiert kritischen Kettenblitz zu kommen.

Konvektion Das Senken der Manakosten um bis zu zehn Prozent ist für Elementar-Schamanen extrem wichtig. Trotz *Wasserschild* und *Totem der Manaquelle* geht Ihnen ohne dieses Talent in langen Kämpfen die Puste, äh das Mana aus, wenn Sie neben Ihren Blitzen noch *Heldentum/Kampfrausch* wirken und ständig Ihre Totems erneuern. Fünf Punkte sind hier Pflicht!

Erschütterung Fünf Prozent mehr Zauberschaden für fünf Talentpunkte geht völlig in Ordnung, auch weil es sonst kaum Alternativen in diesem Bereich gibt. Skaliert immerhin gut mit besserer Ausrüstung.

Griff der Erde Finger weg! Dieses Talent ist nicht mal zum Leveln Ihres Schamanen sinnvoll und sollte daher auf jeden Fall ausgelassen werden.

Schutz der Elemente Dieses Talent wird oft übersehen, denn es reduziert „lediglich" den erlittenen Feuer-, Frost- und Naturschaden um 4/7/10 Prozent. Doch gerade für raidende Elementar-Schamanen lohnen sich hier drei Talentpunkte mehr als beispielsweise in *Nachklingen* (s.u.), da viele der hochstufigen Raidbosse die Spieler mit den eingangs erwähnten Zaubersprüchen angreifen und Sie mit diesem Talent Ihre Überlebensfähigkeit erheblich steigern.

Ruf der Flamme Ihre Feuertotems richten für drei Talentpunkte 15 Prozent mehr Schaden an – nix, bei dem man vor Begeisterung ausflippt. Wer eine Raid-Talentverteilung verwendet, kann hier anstelle von *Nachklingen* einen Punkt investieren, um so auf 20 Punkte zu kommen und zu den höher gelegenen Talenten vorzudringen. Generell sollten Elementar-Schamanen beim Einsatz von Feuer-Totems nicht so zimperlich sein. Größere Gegnergruppen kann man beispielsweise effizient mit dem *Totem der Feuernova* dezimieren.

Elementarfokus Für einen lächerlichen Talentpunkt bekommen Sie eine Zehn-Prozent-Chance, das bei einem kritischen Treffer mit Feuer-, Frost- und Naturzaubern die Manakosten der nächsten zwei Schadenszauber um 40 Prozent reduziert werden. Wenn Sie einen Schamanen ohne dieses Talent sehen, drücken Sie ihm schweigend etwas Gold zum Umskillen der Talente in die Hand.

Nachklingen Völlig überschätztes Talent, das (leider?) viele Fans hat. Zwar bringt eine Reduzierung der Abklingzeit der Schockzauber um bis zu einer Sekunde für fünf Talentpunkte auf den ersten Blick ein Schadensplus, doch die Rechnung „Mehr Schocks pro Minute = mehr Schaden pro Minute" geht vor allem in Raids nicht auf. Schockzauber kosten wie alle sofort gewirkten Sprüche einfach zu viel Mana, machen zu wenig Schaden im Vergleich zum günstigen *Blitzschlag* und blockieren die globale Abklingzeit für 1,5 Sekunden. In Raids benutzt man Schocks außer in Spezialsituationen so gut wie nie, und dafür lohnt sich das Herabsetzen der Abklingzeit einfach nicht. Investieren Sie Ihre Punkte lieber in *Schutz der Elemente* und *Ruf der Flamme*.

Ruf des Donners Wurde mit dem letzten Patch zwar etwas verschlechtert, ist aber immer noch ein Top-Talent! Fünf Talenpunkte für eine fünf Prozent höhere Chance auf kritische Zaubertreffer mit Blitzen – eines DER Pflichttalente für Elementar-Schamanen! Hier ist wirklich jeder Punkt gut investiert.

Verbesserte Feuertotems Feuertotems mit Flächenschaden werden oft unterschätzt und von vielen Schamanen viel zu selten eingesetzt, doch zwei Talentpunkte zur Aufwertung machen hier wirklich keinen Sinn.

Auge des Sturms Eines der wichtigsten Talente für eine PvP-taugliche Talentverteilung des Elementar-Schamanen, im PvE-Bereich aber unbrauchbar. Ohne dieses Talent bekommen Sie in der Arena echte Probleme.

Elementarverwüstung Absoluter Mumpitz, da Elementar-Schamanen normalerweise nicht in den Nahkampf gehen. Selbst für Verstärker wenig sinnvoll, da deren Chance auf kritische Zaubertreffer einfach viel zu gering ist, um von diesem Talent ordentlich zu profitieren.

Weitreichender Sturm Sechs Meter mehr Reichweite bei den Blitzzaubern für zwei Talentpunkte hört sich nach keinem guten Geschäft an, aber das täuscht. Die höhere Reichweite bedeutet im PvP konkret mehr Schaden, bevor der Gegner bei Ihnen ist. Im Raid entgehen Sie damit vielen gefährlichen Fähigkeiten diverser Raidbosse, weil Sie Ihre Blitze aus sicherer Entfernung abfeuern.

Elementalfuror Ein weiteres Talent der Marke „Unverzichtbar". Elementar-Schamanen *erzeugen* einen beträchtlichen Teil ihres Schadens über kritischen Treffer, und dieses Talent erhöht für einen Talentpunkt den Schadensbonus kritischer Treffer um 50 Prozent (auf insgesamt 100 Prozent).

Unerbittlicher Sturm Ein tolles Talent, welches die Manaregeneration permanent um bis zu 10 Prozent des Intelligenzwertes erhöht. Leider lässt eine sinnvolle Verteilung der Talentpunkte oft nur eine Steigerung um sechs Prozent zu, wenn man nicht an anderer Stelle auf wichtigere Talente verzichten möchte.

Elementare Präzision Ein reines PvE-Talent, welches für lächerliche drei Punkte die Trefferchance mit Zaubern um satte sechs und die Bedrohung um 10 Prozent reduziert. Gehört zu jenen unscheinbaren Fähigkeiten, deren Wirkung man zwar nicht sehen, aber sehr deutlich per Kampflogs nachweisen kann. Unverzichtbar!

Blitzschlagbeherrschung Für fünf Talentpunkte bekommt man eine Zauberzeit-Reduzierung für *Blitz-Zauber* um 0,5 Sekunden, was sich wenig anhört, aber enorm ist. Eines der wichtigsten Talente im Baum des Elementar-Schamanen.

Elementarbeherrschung BÄM! Mit nur einem Punkt in *Elementarbeherrschung* verwandeln Sie alle zwei Minuten einen Ihrer Zauber in einen garantiert kritischen Treffer. Im Zusammenspiel mit *Schnelligkeit der Natur* (macht den nächsten Zauber zum Spontanzauber) verwenden versierte PvP-Schamanen beide Talente zusammen mit einem *Kettenblitz*, um blitzschnell maximalen Schaden rauszuhauen. Im PvE etwas weniger wichtig, sorgt hier aber immer noch für wohliges Kribbeln, wenn ein kritischer *Kettenblitzschlag* in den Reihen der Gegner einschlägt.

Elementarschilde Dieses Talent ist ebenfalls ein reines PvP-Talent und sozusagen eine Mini-Lebensversicherung im Kampf gegen Klassen wie Schurken, Krieger oder Jäger, die von sich aus eine hohe Chance auf kritische Treffer haben. Für drei Talentpunkte kann man die Chance, von Nahkampf- und Distanzangriffen kritisch getroffen zu werden, um sechs Prozent verringern, was Ihnen in der Arena oft das Leben retten wird.

Blitzüberladung Nach etlichen Anpassungen ist *Blitzüberladung* nun endlich tolles Talent geworden. Früher sorgte es eher für unberechenbare Aggro-Schübe bei Elementar-Schamanen, weil die zusätzlich rausgefeuerten Blitze bei einem kritischen Treffer zwar erheblichen Schaden, aber auch erheblich Aggro erzeugt haben. Mittlerweile ist der Schaden der zusätzlichen Blitze zwar halbiert, die Häufigkeit des Effekts dafür von fünf auf 20 Prozent gesteigert sowie jegliche Aggrosteigerung entfernt worden. Da die von *Blitzüberladung* ausgelösten Blitze immer noch kritisch treffen können und es obendrein ein passives Talent ist, sind die benötigten fünf Talentpunkte äußerst gut angelegt.

Totem des Ingrimms Dieses Talent ist im Grunde Ihre ganz private Versicherung auf einen festen Platz in jeder ernsthaften Raid-Gruppe. Nüchtern betrachtet mag die um drei Prozent gesteigerte Chance auf Zaubertreffer und kritische Zaubertreffer mickrig erscheinen, doch spätestens, wenn sich Ihre zaubernden Kollegen im Teamspeak oder Forum lautstark darum prügeln, in welche Gruppe Sie letztendlich gesteckt werden, dürften Ihre Zweifel weggewischt sein. Dieses Talent hebt bildlich gesprochen das Ausrüstungsniveau aller in Ihrer Gruppe befindlichen Zauberklassen um eine halbe Stufe nach oben, sprich macht aus einem Tier-4-Set sozusagen ein Tier-4,5-Set.

Talentbaum: Verstärkung



VERSTÄRKUNG

Verstärker-Schamanen wurden vor ein paar Monaten noch eher als seltsame Kauze angesehen, welche die Rolle ihrer Klasse nicht kapiert haben. Mittlerweile sind Verstärker absolut „in" und jede Nahkampf-Gruppe freut sich, wenn ein mit zwei Waffen herumtollender Naturbursche seine Holzpflöcke in den Boden rammt und den Schaden und die Effizienz der übrigen vier Mitspieler deutlich erhöht. Doch wie schon beim Elementar-Schamanen gilt auch beim Verstärker: An erster Stelle stehen die anderen!

Der ideale Nahkampf-Teamspieler

Treffender als in der Überschrift kann man den Verstärker nicht bezeichnen. Er bringt Schurken, Kriegern und anderen Nahkämpfern die stärksten Boni im Spiel und haut selbst auch ordentlich rein. Schlüsseltalente des Verstärkers sind *Schlaghagel*, *Beidhändigkeit* und *Sturmschlag*, die im Zusammenspiel vernichtende Serien aus kritischen Treffern und *Windfuror*-Schlägen ermöglichen und Gegner in Sekunden wegputzen können.

Auch wenn es noch immer noch ein paar Schamanen gibt, die dem Charme einer langsamen Zweihandwaffe und hohen kritischen Treffern dank *Windfuror* erliegen – der Verstärker ist aufgrund seiner Talente für den Einsatz von zwei Einhandwaffen gedacht und teilt damit selbst über kurze Zeiträume deutlich mehr Schaden aus als mit einer vergleichbaren Zweihandwaffe. Allein die Tatsache, dass sich die Chance auf zwei zusätzliche *Windfuror*-Schläge mit zwei Waffen von 20 Prozent auf 36 Prozent steigert, reicht als rechnerischer Beweis völlig aus sollte jeden Zweifler überzeugen.

Wissen der Ahnen Für fünf Talentpunkte steigert man das Manamaxium um sagenhafte fünf Prozent. In Zahlen bedeutet das 250-300 Mana mehr, wenn man wie die meisten Verstärker zwischen 5.000 und 6.000 Mana besitzt. Selbst für Heilschamanen mit 10.000 Mana und mehr nicht lohnenswert. Ein klassisches Lückenfüller-Talent, dass eigentlich keine fünf Punkte wert ist, doch notgedrungen genommen wird, um an die besseren Talente im Verstärkerbaum zu kommen.

Schild-Spezialisierung Dieses völlig sinnlose Talent ist so alt wie der Schamane selbst und wurde leider nie überarbeitet. Um es kurz zu machen: Wer als Schamane ernsthaft tanken möchte, dem kann auch dieser Artikel nicht mehr weiterhelfen.

Wächtertotems Aufgrund der begrenzten Einsatzmöglichkeiten ein reines Talent für Arena-Spieler, wobei selbst hier nur die Herabsetzung der Abklingzeit des *Erdungstotems* interessant ist.

Donnernde Stöße Pflichttalent! Für fünf Punkte steigert man die Chance auf kritische Nahkampftreffer um fünf Prozent. Ist obendrein Voraussetzung für *Schlaghagel*.

Verbesserter Geisterwolf Für zwei Punkte kann man die Zauberzeit des *Geisterwolfs* um zwei Sekunden senken, so das man sich wie ein Druide sofort in einen *Geisterwolf* verwandelt. Dieses Talent ist nützlicher, als man auf den ersten Blick vermutet. In der Arena können Heiler schneller Angreifern entkommen, während Verstärker nicht mehr so leicht abgeschüttelt werden. Auch außerhalb der Arena gewöhnt man sich schnell an die Möglichkeit, sofort die Form zu wechseln und kleinere Strecken mit 40 Prozent höherer Laufgeschwindkeit zurückzulegen. Geheimtipp!

Verbesserter Blitzschlagschild Für drei Punkte erhöht man den Schaden der Kugelblitze um 15 Prozent. Eigentlich nur zum Farmen und Hochleveln zu gebrauchen, da Schamanen in kleineren Gruppen und Raids kein direktes generisches Feuer abbekommen – und wenn, läuft was falsch.

Stärkungstotems Ein nettes Talent für raidende Verstärker, um den Schaden ihrer Gruppe etwas anzuheben. Allerdings hört sich der Gewinn von 15 Prozent größer an, als er wirklich ist: 12 Stärkepunkte sowie 11 Beweglichkeit mehr machen bei episch ausgestatteten Charakteren keinen allzu großen Unterschied.

Schamanistischer Fokus Dieses Talent gehörte zum großen Maßnahmenkatalog, mit dem Blizzard den Verstärker vor ein paar Monaten raidtauglich gemacht hat. Für einen Punkt werden bei einem kritischen Nahkampf-Treffer die Manakosten des nächsten Schockzaubers um 60 Prozent gesenkt. Da der Verstärker andauernd kritische Treffer austeilt, sollten Sie hier ohne zu Überlegen ein Pünktchen reinstecken.

Vorahnung Dieses Talent gehört wie schon *Schild-Spezialisierung* und *Verbessertes Blitzschlagschild* zu den eher sinnlosen Fähigkeiten des Verstärker-Baumes. Zwar kann man damit die Ausweichchance für fünf Talentpunkte um satte fünf Prozent erhöhen, doch a) sollten Verstärker im PvE sowieso keinen Schaden abbekommen, und b) können Sie die Punkte dann nicht mehr für sinnvollere Talente ausgeben. Im PvP-Bereich, vor allem in der Arena, kann *Vorahnung* den Schaden durch gegnerische Nahkampfattacken etwas lindern.

Schlaghagel Einer der drei tragenden Säulen des Verstärkers. Mit *Schlaghagel* hauen Sie nach einem kritischen Treffer für die nächsten drei Schwünge um 30 Prozent schneller zu. Damit es möglichst oft aktiv ist, sollte die Chance auf kritische Nahkampftreffer mit allen Buffs bei knapp 30 Prozent liegen.

Zähigkeit Dieses Talent wurde ähnlich wie der *Verbesserte Geisterwolf* von Blizzard überarbeitet, um den Verstärker Arena-tauglicher zu machen. Für fünf Talentpunkte bekommt man jetzt nicht nur eine Erhöhung der Rüstung um 10 Prozent, sondern es wird auch die Dauer von bewegungseinschränkenden Effekten wie beispielsweise *Kniesehne* um 10 Prozent pro Punkt auf insgesamt 50 Prozent verringert. Wer seine Spielzeit hauptsächlich in der Arena und auf den Schlachtfeldern verbringen möchte, kann hier getrost Punkte investieren.

Verbesserte Waffentotems Gehört auf die Liste jedes Raid-Verstärkers, der seine Rolle als Teamspieler ernst nimmt. Erhöht für zwei Punkte den Angriffskraft-Bonus des *Totem des Windzorns* um 30 Prozent, also um knapp 130 Punkte Angriffskraft. Zwar hat man selbst nichts davon, aber die Krieger und Schwertschurken in Ihrer Gruppe werden sich freuen.

Waffen der Geister Für einen Punkt bekommt man eine Chance von fünf Prozent, gegnerische Nahkampfangriffe zu parrieren, und reduziert die Bedrohung der eigenen Nahkampfangriffe um 30 Prozent. Unverzichtbar da Voraussetzung für *Beidhändigkeit*.

Elementarwaffen Drei Punkte hier sind für alle Verstärker Pflicht, um den Schaden der eigenen Waffenbuffs, allen voran *Windzorn*, deutlich zu steigern!

Geistige Schnelligkeit Dieses feine Talent hat nicht nur eines der witzigsten Icons im Spiel, sondern reduziert nebenbei die Manakosten um sechs Prozent und erhöht Schaden und Heilung Ihrer Zauber um 30 Prozent der Angriffskraft. Drei Punkte reinstecken!

Waffenbeherrschung Dieses Talent steigert den Schaden Ihrer Waffen um zehn Prozent für fünf Talentpunkte. Nachkampfangriffe machen um die 85 Prozent ihres Schadens aus, ergo wären Sie schön blöd, wenn Sie *Waffenberrschung* auslassen.

Beidhändigkeit und Beidhändigkeits-Spezialisierung Im Grunde das Kerntalent des Verstärkers, um welches ein Großteil aller anderen Talente in diesem Baum gestrickt ist. Verstärker profitieren enorm von *Beidhändigkeit*, unter anderem weil dass doppelte Auftragen des Waffenbuffs *Waffe des Windzorns* die Chance auf eine *Windfuror*-Attacke von 20 Prozent auf satte 36 Prozent steigert. Diese doppelten Schläge mit erhöhter Angriffskraft machen daher auch gut ein Drittel des Schadens eines Verstärker aus. Damit der Schaden dieser Angriffe möglichst hoch ist, sollte man immer sehr langsame Einhandwaffen mit einer Geschwindigkeit von 2.6 oder langsamer tragen. Durch die drei Talentpunkte in *Beidhändigkeits-Spezialisierung* erhöhen Sie die Trefferchance um sechs Prozent, wodurch in Kombination mit dem Talent *Weisheit der Natur* (+3 Prozent Trefferchance) keine Ihrer Spezialattacken wie beispielsweise *Sturmschlag* einen Boss verfehlen kann.

Sturmschlag Ein sofort gewirkter Angriff mit beiden Nahkampfwaffen, der dem Ziel einen zwölfsekündigen Debuff verpasst, welcher den Schaden durch Naturzauber um 20 Prozent erhöht. Dazu gehören natürlich Ihre *Frost-* und *Erdschocks*, was den *Sturmschlag* zu einem weiteren Pflichttalent macht. *Sturmschläge* machen je nach Kampf zwischen 10 und 15 Prozent des gesamten Schadens aus.

Entfesselte Wut Ein weiteres Talent für Ihre Rolle als Teamspieler: Mit jedem kritischen Nahkampf-Treffer erhöhen Sie die Angriffskraft Ihrer Gruppenmitglieder im Umkreis von 20 Metern zehn Sekunden lang um zehn Prozent. Die dafür notwendigen fünf Talentpunkte sind bestens angelegt, denn man selbst profitiert natürlich auch von *Entfesselte Wut*. Damit dieser schadenssteigernde Buff möglichst permanent aktiv ist, benötigen Sie eine entsprechend hohe Chance auf kritische Treffer. Als Faustregel gilt 25 Prozent.

Schamanistische Wut Das 41er-Talent *Schamanistische Wut* lindert zwei Probleme des Verstärkers: Im Raid kann man mit *Schamanistische Wut* alle zwei Minuten fast den kompletten Manapool innerhalb der 15 Sekunden Wirkungsdauer auffrischen, und im PvP-Spiel den Schaden durch gegnerische Angriffe für 15 Sekunden um 30 Prozent reduzieren. Wichtiges Talent, aber nicht kriegsentscheidend.



WIEDERHERSTELLUNG

Die besonders wichtigen Talente sind rot markiert

Talentbaum: Wiederherstellung

Der König der Gruppenheilung – keine andere Klasse kann mehrere Leute in kurzer Zeit so effizient heilen wie der Schamane. Insofern steht er ganz in der Tradition des Elementar- und Verstärker-Schamanen, die ebenfalls für ihre Teamfähigkeit berühmt sind.

Heilung mit Köpfchen

Das, wofür Schamanen vom Rest der heilenden Zunft am meisten beneidet werden, nennt sich *Kettenheilung*, oftmals auch als „Brainheal" bezeichnet. Und zwar deswegen, weil dieser Heilspruch vom ursprünglichen Ziel automatisch auf bis zu zwei weitere Spieler, die ebenfalls Schaden erlitten haben, mit jeweils 50 Prozent reduzierter Heilung überspringt. Dabei sucht sich die *Kettenheilung* in einem Umkreis von ungefähr 10 Metern immer die Mitspieler mit den wenigsten verbliebenen Lebenspunkten aus – ideal, um in kürzester Zeit viele Spieler effizient zu heilen, ohne dabei Mana zu verschwenden. Heil-Schamanen werden in Raids daher oft der Nahkämpfer-Gruppe zugeteilt, denen sie mit dem *Totem des Windzorns* und dem *Totem der Erdstärke* auch noch zusätzlich einen kräftigen Schadensschub verpassen. Diese offensive Heiler-Rolle an vorderster Front passt hervorragend zum Schamanen, der mit seiner schweren Rüstung auch durchaus mal einen Schlag einstecken kann.

Verbesserte Welle der Heilung Für fünf Talentpunkte reduzieren Sie die Wirkungszeit von 3 auf 2,5 Sekunden. Wer hauptsächlich in Raids als Gruppenheiler eingesetzt wird, der wird zu 90 Prozent mit Kettenheilung arbeiten und von diesem Talent wenig haben. Für Spieler, die regelmäßig als einziger Heiler in Fünfer-Instanzen oder in der Arena unterwegs sind, natürlich ein Muss! Auch Verstärker und Elementar-Schamanen sollten dieses Talent wählen, wenn sie Punkte im Wiederherstellungsbaum verteilen, um beispielsweise an *Weisheit der Natur* zu kommen.

Gezeitenfokus Verringert die Manakosten aller Heilzauber für fünf Talentpunkte um fünf Prozent. Sollte bei keinem Heil-Schamanen fehlen.

Verbesserte Reinkarnation Reduziert für zwei Talentpunkte die Abklingzeit des Zaubers *Reinkarnation* von 60 auf 40 Minuten und lässt sie mit 40 Prozent Mana und Lebenspunkten wiederaufstehen. Vernachlässigbar, wird oft aber von Elementar-Schamanen mit einem Talentpunkt versehen, um genug Punkte für *Gezeitenbeherrschung* zu bekommen.

Heilung der Ahnen Ein tolles Talent für jeden Heil-Schamanen: *Bei einem kritischen Treffer wird der Rüstungswert Ihres Ziels um 25 Prozent erhöht* – darüber freut sich Ihr Tank. Die drei Punkte hier sind Pflicht, vor allem, wenn Sie oft Fünfer-Instanzen spielen. *Heilung der Ahnen* kann allerdings nur von *Kettenheilung* und *Welle der Heilung* ausgelöst werden. Tipp: Nutzen Sie Rang 1 der *Welle der Heilung* mit einer Wirkungszeit von einer Sekunde und zaubern Sie diesen zwischen Ihren normalen Heilsprüchen permanent auf den Tank, um diesen starken Buff aufrecht zu halten. Rang 1 kostet 23 Mana und heilt zwar nur minimal, aber der Rüstungsbonus in Kombination mit drei Aufladungen des Talents *Pfad der Heilung* erleichtert Ihren Job als Heiler enorm.

Totemfokus Für fünf Punkte reduzieren Sie die Manakosten Ihrer Totems um 25 Prozent. Hört sich enorm an, relativiert sich aber schnell, wenn man sich die geringen Manakosten der Totems und den Zeitraum vor Augen hält, in denen man diese erneuert. Für Verstärker, welche die Totem-Twist-Technik einsetzen, sowie für Arena-Spieler sinnvoll, für den Rest optional.

Weisheit der Natur Ein wichtiges Verstärker- und Elementar-Schamanen-Talent für den Raid-Alltag, welches sich in den Wiederherstellungsbaum verirrt hat. Für drei Talentpunkte steigert man die Trefferchance mit Zaubern und Nahkampfangriffen um drei Prozent, was enorm ist. Heil-Schamanen können *Weisheit der Natur* getrost ignorieren, für Verstärker ist es ein Pflichttalent und Elementar-Schamanen entscheiden je nach rüstungsbedingter Trefferwertung, wie viel zusätzliche Trefferwertung sie benötigen, um Level-73-Raidbosse nicht ständig zu verfehlen.

Heilfokus Dieses Talent steigert für fünf Talentpunkte die Chance um 70 Prozent, beim Wirken von Heilzaubern nicht unterbrochen werden zu können. Für den PvP-Bereich unverzichtbar und auch im PvE-Bereich stellenweise sinnvoll.

Totembeherrschung Steigert die Reichweite der Totems um 10 Meter auf 30 Meter. Kein Talent, was man dauernd benötigt, macht aber bei mobilen Kämpfen mit vielen Positionswechseln wie in der Arena oder bei manchen Boss-Kämpfen durchaus Sinn.

Geschick der Heilung Reduziert die Aggro der eigenen Heilsprüche um 15 Prozent und die Gefahr, das in der Arena beispielsweise das starke *Erdschild* vom Gegner einfach weggereinigt wird, um 30 Prozent. Für PvE-Heiler macht dieses Talent nur mäßig Sinn, da der Tank genug Aggro aufbauen sollte, dass man sich nicht extra mit *Geschick der Heilung* absichern muss. In der Arena hingegen wertvoll.

Regenerationstotems Steigert die Leistung der beiden Mana- und Lebens-regenerienden Totems für fünf Talentpunkte um 25 Prozent, was beim *Totem der Manaquelle* beispielsweise 62,5 Mana anstelle von 50 Mana alle fünf Sekunden ausmacht. Voraussetzung für das *Totem der Manaflut* und damit für Heiler absolute Pflicht.

Gezeitenberrschung Für fünf Talentpunkte steigern Sie die Chance auf kritische Treffer mit Heil- und Blitzzaubern um satte fünf Prozent. Für raidende Schamanen, die als Gruppenheiler eingesetzt werden, nicht ganz so unverzichtbar wie beispielsweise für die Kollegen aus der Elementar-Abteilung, die nur für dieses Talent 20 Punkte in den Wiederherstellungsbaum stecken.

Pfad der Heilung Drei Talentpunkte, die die Leistung des Zaubers *Welle der Heilung* um 18 Prozent verbessern. Für den Allround-Heiler ein wichtiges Werkzeug, aber vernachlässigbar für Raid-Schamanen, die fast nur mit *Kettenheilung* unterwegs sind. Wie schon bei *Heilung der Ahnen* kann man *Pfad der Heilung* prima mit Rang 1 der *Welle der Heilung* aufrecht erhalten oder vor einem Kampf aufladen.

Schnelligkeit der Natur Für einen Talentpunkt bekommen Sie die Möglichkeit, alle drei Minuten einen Zauber sofort rauszuhauen. Gehört bei Elementar- und Heilschamanen zu den wichtigsten Talenten in der Arena, rettet aber auch im Raid so mancher Schlaftablette das Leben, die wieder mal eine AE-Attacke eines Bossgegners verpennt hat und plötzlich nur noch mit 10 Prozent Lebenspunkten in der Gegend rumsteht. *Schnelligkeit der Natur* wird in der Regel mit *Kettenblitz* oder *Welle der Heilung / Kettenheilung* gekoppelt, um das Maximum rauszuholen.

Fokussierte Gedanken Für PvE-Heiler lohnen sich die drei Talentpunkte nicht. Für Arena-Spieler ist die Reduzierung der Wirkungsdauer von Stille- und Unterbrechungseffekten um 30 Prozent indes lebenswichtig.

Läuterung 10 Prozent mehr Heilleistung für fünf Talentpunkte ist ein fairer Deal, den Sie als Heiler eigentlich immer mitnehmen sollten.

Totem der Manaflut Für einen Talentpunkt bekommen Sie ein zweites Mana-Totem mit einer Abklingzeit von fünf Minuten, welches zwölf Sekunden lang 24 Prozent Ihres Manas wiederherstellt. Sollte man in besonders langen Kämpfen schon früh einsetzen, um es mehrmals benutzen zu können.

Wächter der Natur Dieses Talent ist genau wie *Fokussierte Gedanken* vor allem für PvP-spielende Schamanen gedacht. Sobald die Gefahr hoch ist, als Heiler Schaden einzustecken, hat es natürlich auch während Raids oder in Fünfer-Instanzen seine Berechtigung, was freilich nicht ganz so oft passiert wie in der Arena oder auf dem Schlachtfeld. Ob man als Raid-Heiler die fünf Punkte investiert, ist Geschmackssache.

Segen der Natur Drei Talenpunkte, um die Heilleistung um 30 Prozent auf Basis des Intelligenzwertes zu steigern – da sagt man nicht Nein. Je besser die eigene Ausrüstung, desto mehr bringt Ihnen dieses Talent. Ist obendrein Voraussetzung für das *Erschild* und damit ohnehin Pflicht.

Verbesserte Kettenheilung 20 Prozent mehr Leistung für den wichtigsten Heil-Spruch des Schamanen, und das für zwei Talentpunkte: Verwandelt die *Kettenheilung* obendrein in den Mana-effizientesten Heilzauber, den Sie im Repertoire haben.

Erdschild Das *Erdschild* kann auf sich und andere gewirkt werden, ist zehn Minuten lang aktiv, hat sechs Aufladungen und jede davon heilt das Ziel um einen festen Betrag, sobald dieses Schaden erleidet. Als Grundwert heilt das *Erdschild* 270 Lebenspunkte und bekommt knapp 30 Prozent vom eigenen Heilungsbonus obendrauf - bei einem Wert von 1.800 also 600. Aber das *Erdschild* kann noch mehr, als nur alle paar Sekunden sein Ziel heilen. Es gewährt außerdem eine Chance von 30 Prozent, Zauberunterbrechungen durch Schaden zu vermeiden. Obendrein erzeugt die Heilung auch Aggro beim Träger, was das *Erdschild* vor allem im Kampf gegen viele Gegner ideal für Tanks macht.

Der Elementar-Schamane

Der Elementar-Schamane hat sich in den letzten Monaten zu einer außerordentlich schlagkräftigen Schadensklasse gemausert, die mit Magiern und Hexern durchaus mithalten kann, sobald man eine entsprechend aggressive Spielweise an den Tag legt. Mit einem Zauberschaden-Bonus über 1.000 Punkten und einer kritischen Trefferchance für Blitze von mehr als 40 Prozent zerbrutzeln die Naturburschen problemlos jeden Bossgegner von Karazhan bis zum Sonnenbrunnen-Plateau. Dass die anderen Zauberklassen einen Elementar-Schamanen dabei nicht als Konkurrenz um ihren Raidplatz, sondern als wertvolle Ergänzung ansehen, liegt vor allem an der exzellenten Team-Fähigkeit. Die Fähigkeit *Kampfrausch* und Totems wie das *Totem des Ingrimms* steigern den Schaden Ihrer zaubernden Gruppenkollegen deutlich und, auch das *Totem der Manaquelle* (50 Mana alle fünf Sekunden) ist ein gern gesehener Bonus. Raidgilden sind gut beraten, eine Gruppe aus Zauberklassen um einen Elementar-Schamanen herum zu bauen – beispielsweise mit zwei Magiern, Hexer, Schattenpriester und einem Ele-Schamanen.

Darauf sollten Sie bei Ihrer Ausrüstung achten

Die beiden wichtigsten Attribute für Elementar-Schamanen sind Zauberschaden und Chance auf kritische Zaubertreffer. Alle anderen Werte stehen hinten an, sollten ergo auch niemals in Form von Edelsteinen gesockelt oder wegen besonders hoher Werte auf Rüstungsteilen angelegt werden. Zauberschaden ist dabei der wichtigste Wert – ein Prozent mehr Zauberschaden entspricht immer einem Prozent mehr Gesamtschaden. Die Chance auf kritische Zaubertreffer sollte hingegen bei maximal 40 Prozent liegen – der Sprung auf 41 Prozent wird Ihren gesamten Zauberschaden nur um 0,7 Prozent erhöhen und bringt auch sonst keine Vorteile. Aufgrund der Talente *Ruf des Donners* (5 Prozent mehr Zaubercrit), *Totem des Ingrimms* (3 Prozent) und *Gezeitenbeherrschung* (5 Prozent) benötigen Sie somit eine kritische Zauber-Trefferwertung von ca. 400 Punkten, sprich 27 Prozent.

Die Steigerung der neumodischen Zaubertempo-Wertung ist hauptsächlich für Spieler interessant, die Ausrüstung auf Tier-6-Niveau besitzen, und kann vom Großteil der Spieler vernachlässigt werden. Das Gleiche gilt für Zaubertreffer-Wertung: Dank der Talente *Elementare Präzision*, *Totem des Ingrimms* und *Weisheit der Natur* kommen Elementar-Schamanen mit der Standard-Raidskillung (41/0/20, siehe Grafik) bereits auf 10 Prozent Zaubertreffer-Wertung. Lediglich weitere 4 Prozent oder 51 Punkte Zaubertreffer-Wertung sind notwendig, um jeden Level-73-Boss im Spiel zu 99 Prozent treffen zu können. Draenei-Schamanen brauchen dank ihres Rassenbonus nur 38 Punkte, sprich 3 Prozent. Mehr als 99 Prozent ist nicht notwendig – 1 Prozent Verfehlchance besteht immer.

Als Meta-Sockel ist der Wechselhafte Himmelsfeuerdiamant (12 kritische Zaubertrefferwertung und 3 Prozent erhöhter kritischer Schaden) unschlagbar, für die regulären Sockel sollte man immer darauf achten, dass man primär den Zauberschaden steigert und alle Sockelboni, die nicht den Zauberschaden oder die Chance auf kritische Zaubertreffer erhöhen, komplett ignoriert.

Blitzeschleudern für Einsteiger

Wenn Sie als Elementar-Schamane beginnen, Ihre Ausrüstung größtenteils aus blauen Rüstungsteilen besteht und Sie keine Unterstützung durch einen Schattenpriester in der Gruppe haben, ist der *Blitzschlag* Ihr Ticket, um in puncto Schadensstatistik in der Ersten Klasse mitzufahren. Er kostet wenig Mana, wird in 1,5 Sekunden gewirkt und richtet dank der hohen Chance auf kritische Zaubertreffer und der Talente *Elementarfuror* und *Blitzüberladung* enormen Schaden an. Für alles andere haben Sie leider (noch) nicht genug Mana-Reserven.

Sobald Ihre Rüstung größtenteils episch ist, lohnt es sich, den *Kettenblitz* nach jedem dritten *Blitzschlag* einzubauen, selbst wenn Sie nur ein einzelnes Ziel bekämpfen. Sollte Ihr Mana bei Kämpfen über 2 Minuten für eine Rotation aus drei *Blitzschlägen* und einem *Kettenblitz* noch nicht reichen, erhöhen Sie die Zahl der *Blitzschläge* einfach auf vier oder fünf. In jedem Fall steigert ein *Kettenblitz* den Schaden, den Sie austeilen – passen Sie aber auf, dass Sie dabei kein Schaf eines Magiers treffen, und vergewissern Sie sich, dass Ihr Tank die Aggro aller Gegner im Griff hat.

Bei größeren Gegnergruppen lohnen sich übrigens die beiden Feuertotems *Totem der Feuernova* und das *Totem des glühenden Magmas*, auch wenn pro Totem 600 Mana verbrennt. Doch gerade wenn größere Gegnergruppen schnell beseitigt werden müssen, helfen diese Totems mehr als der obligatorische, alle sechs Sekunden abgefeuerte *Kettenblitz*. Achten Sie dabei lediglich auf die Aggro, d. h. lassen Sie anderen Klassen den Vorzug und stellen Sie Ihre Totems etwas später, damit sie nicht vorzeitig zerstört werden.

Elementar-Schamanen, die ohne speziellen Grund mit Schockzaubern rumhampeln, sollten vom Anführer der Gruppe oder Raidleiter wortlos entfernt werden. Schockzauber kosten deutlich mehr Mana als Blitze und richten weniger Schaden an – mehr muss man dazu nicht sagen. Einzig in Spezialsituationen, beispielsweise um einen gegnerischen Heilzauber zu unterbrechen, sind Schockzauber erlaubt. Ansonsten gilt: Finger weg!

Achten Sie des Weiteren darauf, dass Sie Ihre Totems regelmäßig stellen und bei Kämpfen mit viel Bewegung auch neu platzieren. Es bringt in der Regel knapp 100 Mana, die Dinger kurz vor Ablauf mit *Ruf der Totems* wieder einzusammeln. Gerade wenn es bei harten Kämpfen um die Wurst geht, kann man so kurz vor Ablauf der Totems noch mal etwas Mana zurückholen.

So verteilen Sie Ihre Punkte:





Talentbaum wurde zur besseren Übersicht getrennt

Die von uns vorgeschlagene Punkteverteilung ist die Standardvariante für Elementar-Schamanen im Raid, ist aber auch in Fünf-Mann-Instanzen sinnvoll. Wer eher in der Arena zu Hause ist, verzichtet auf *Totem des Ingrimms*, *Schutz der Elemente*, *Ruf der Flamme* sowie *Elementare Präzision* und besorgt sich dafür *Schnelligkeit der Natur* aus dem Wiederherstellungsbaum, um einen sofort gewirkten und dank *Elementarbeherrschung* garantiert kritischen *Kettenblitz* rauszurotzen. Auch werden die Punkte im Elementar-Baum leicht anders verteilt: *Auge des Sturms* und *Elementarschilde* sind Pflicht, um im Chaos eines Arena-Kampfes länger überleben zu können.

So verteilen Sie Ihre Punkte:

Verstärkung



Wiederherstellung



Talentbaum wurde zur besseren Übersicht getrennt

Die Verteilung der Talentpunkte auf Level 70 unterscheidet sich minimal von dem, was wir zum Hochleveln Ihres Schamanen empfohlen haben. Damit Sie Ihrer Teamspieler-Rolle vollends gerecht werden, müssen Sie zwei Punkte in das Talent *Verbesserte Waffentotems* packen, welches den vom *Totem des Windzorns* gewährten Bonus auf Nahkampfangriffskraft um 30 Prozent steigert. Davon profitieren natürlich nur Ihre Gruppenmitglieder, denn Sie selbst haben mit der Waffenverzauberung *Waffe des Windzorns* einen deutlich effektiveren Zauber-Waffenbuff im Arsenal. Den verbleibenden Punkt können Sie in *Verbesserte Reinkarnation* stecken.

Der Verstärker-Schamane

Der Verstärker-Schamane gehört zu den absoluten Shootingstars der letzten Monate. Viele Raidgruppen haben diesen Haudrauf mittlerweile als festen Bestandteil in ihre Nahkämpfergruppe aufgenommen und erfreuen sich an dem deutlichen Schadensplus, den ein Verstärker Schurken oder Kriegern verpasst. Der Siegeszug des Verstärkers begann mit der Veröffentlichung von **The Burning Crusade**, als Blizzard ihm die Beidhändigkeit schenkte und man fortan zwei mit *Windfuror*-Buff verzauberte Einhandwaffen einsetzen konnte. Gepaart mit seinen starken Totems und Gruppenbuffs wie einer zehnprozentigen Angriffskraft-Steigerung, bringt der Schamane alles mit, was ein guter Teamspieler benötigt. Einzig in der Arena sind Verstärker trotz der letzten Patch-Änderungen immer noch nicht allzu erfolgreich. In der 2er-Arena größtenteils chancenlos, in der 3er-Arena ein Klotz am Bein und in der 5er-Arena fast immer das erste Opfer – nur die allerwenigsten Verstärker schaffen den Sprung über die magische 2.000er-Marke. Auf dieser Seite konzentrieren wir uns daher auf den PvE-Bereich.

Darauf sollten Sie bei Ihrer Ausrüstung achten

Solange Sie keine T5-/T6-Rüstung tragen, sollten Sie mit allen verfügbaren Raid-Buffs sowie Tränken und Buff-Nahrung 1.500 Punkte Angriffskraft, eine 25-Prozent-Chance auf kritische Treffer sowie eine Trefferchance von 15 Prozent anstreben. Setzen Sie bei den Rüstungsattributen Ihren Schwerpunkt auf Stärke/Angriffskraft, Beweglichkeit, Chance auf kritische Treffer sowie Trefferchance (in exakt dieser Reihenfolge), alle übrigen Attribute sind für einen Verstärker im Raid eher zweitrangig.
Thema Trefferwertung: Die Talentbäume des Schamanen bieten eine zusätzliche Trefferchance von 9 Prozent, was ausreicht, um mit *Windfuror* und *Sturmschlag* ausnahmslos jeden Gegner zu 99 Prozent zu treffen. Da sich der Gesamtschaden normalerweise aus 50 Prozent normalen Schlägen sowie 50 Prozent Spezialattacken und Zaubern zusammensetzt, verbessert jeder Punkt in Trefferwertung nur den regulären Schaden Ihrer Waffen. Geben Sie daher immer Stärke und kritischer Trefferwertung den Vorzug und betrachten Sie die normale Trefferwertung als Bonus.

Verprügeln für Einsteiger

Wie Sie mit einem Verstärker Ihre Gegner attackieren, haben wir auf den vorangegangen Seiten beschrieben. Kommen wir daher zu einem sehr wichtigen Problem, mit dem Verstärker zu kämpfen haben: Aggro! Anders als ihre Kollegen aus der Elementar-Abteilung müssen sie wie alle Nahkämpfer nah am Gegner stehen. Dabei kommen die unterschiedlichen Aggro-Schwellen ins Spiel: Fernkämpfer müssen 130 Prozent mehr Aggro als der Tank erzeugen, bis sich ein Monster auf sie stürzt. Bei Nahkämpfern ist hingegen schon bei 115 Prozent Schluss. Daher ist die Installation eines aggroüberwachenden Add-ons wie **Omen** Pflicht, um zu sehen, an welcher Position man in der Aggro-Liste steht.
Mit dem Patch 2.3 wurde die Aggro-Reduzierung des Talents *Waffen der Geister* von 15 auf 30 Prozent erhöht, sodass diese Veränderung allein schon eine deutliche Verbesserung in Sachen Aggro-Management bedeutet. Der Paladin-Buff *Segen der Rettung* sollte auch immer aktiv sein, wenn sich ein Paladin in Ihrem Raid befindet. Völlig auf Nummer sicher gehen Sie, wenn Sie Ihrem Tank einen Aggro-Vorsprung von 10.000 Punkten lassen – in den allermeisten Fällen kann man danach ohne Rücksicht auf Verluste alle seine Fähigkeiten einsetzen. Sollte es dennoch irgendwann eng werden, verzichten Sie auf Schockzauber, bis der Aggro-Wert wieder auf einen sicheren Level gesunken ist.

Windfuror richtig einsetzen

Windfuror ist in puncto Schaden die stärkste Waffenverzauberung für einen Verstärker-Schamanen. Sie bietet die Chance, im Nahkampf zwei Extraschläge mit zusätzlichen 445 Punkten Angriffskraft auszuführen. Die beiden Extraschläge können obendrein individuelle Waffenprocs oder Verstärker-Talente wie *Schlaghagel*, *Schamanistischer Fokus* und *Entfesselte Wut* auslösen. Mit einer Einhandwaffe plus Schild oder einer Zweihandwaffe tritt der Effekt bei 20 Prozent aller Schläge auf. Mit zwei Einhandwaffen, die beide mit *Windfuror* belegt sind, kommt man auf 36 Prozent – quasi jeder dritte Schlag. Ausgiebige Testphasen haben gezeigt, dass langsame Einhandwaffen (ideal mit einer Tempo-Wertung von 2,6 oder noch langsamer) in Haupt- und Nebenhand in Kombination mit *Windfuror*-Verzauberung maximalen Schaden erzeugen.
Natürlich gibt's hier einen Haken – und zwar einen großen: *Windfuror* besitzt nach Aktivierung eine Abklingzeit von drei Sekunden, in denen der Effekt nicht erneut gezündet werden kann. Da immer nur die Waffe von *Windfuror* profitiert, die den Effekt auch auslöst, fällt der Schadensbonus natürlich erheblich geringer aus, wenn die schwächere Nebenhand die beiden Extraschläge ausführt. Theoretisch ist es sogar möglich, dass eine Waffe mit hohem Angriffstempo in der Nebenhand dank der höheren Schlagfrequenz permanent *Windfuror* auslöst und den *Windfuror*-Effekt für die Hauptwaffe komplett blockiert. Da Waffen in der Nebenhand nur 50 Prozent ihres regulären Schadens erzeugen, verschwenden Sie dadurch enormes Schadenspotenzial! Das geht in der Praxis sogar so weit, dass eine Kombination aus langsamer Waffe (Tempo 2,6) in der Haupthand und einem epischen Dolch mit hohem Angriffstempo in der Nebenhand (Tempo 1,5) weniger Bonus-Schaden macht als eine langsame grüne Waffe (Tempo 2.6) anstelle des Dolches. Achten Sie also darauf, immer zwei langsame Waffen zu benutzen.

Der Wiederherstellungsschamane

Der Wiederherstellungstalentbaum macht aus einem einfachen Schamanen den Inbegriff der Gruppenheilung. Durch den mit Abstand intelligentesten und effektivsten Gruppenheilzauber im gesamten Spiel erreicht der Schamane eine Heilung pro Sekunde, von der andere Heilklassen nur träumen können. *Kettenheilung* ist hier das Zauberwort, das in jeder Schlachtgruppe ein Gefühl von Sicherheit auslöst. Dieser Heilzauber ist in der Lage, vom Ziel, auf das er gezaubert wurde, zu zwei weiteren angeschlagenen Zielen zu springen, wobei er jedoch jeweils um 50 Prozent reduziert wird. Weitere Fähigkeiten, die den Schamanen zu einem erstklassigen Heiler machen, sind seine verstärkten Regenerationstotems sowie das mächtige *Erd- und Wasserschild*.
Aber auch seine unzähligen Verstärkungstotems, wie zum Beispiel das *Totem der Erdstärke* oder das *Totem der luftgleichen Anmut*, machen den heilenden Schamanen offensiv einsetzbar. Wird ein Heilschamane während des Aufenthalts in einer Schlachtgruppe zum Beispiel in einer Nahkämpfer-Gruppe untergebracht, kann er durch den Einsatz der richtigen Totems und seines Zaubers *Heldentum (Kampfrausch)* den Schaden aller Charaktere in dieser Gruppe enorm anheben.

Darauf sollten Sie bei Ihrer Ausrüstung achten

Da ein auf Heilung spezialisierter Schamane die meiste Zeit mit dem Wirken von Heilsprüchen verbringt, muss auch bei dieser Klasse genau wie bei jeder anderen hauptsächlich auf den Heilungsbonus auf Rüstungsgegenständen geachtet werden. Aber ein hoher Heilungsbonus alleine reicht meistens nicht aus, denn auch der größte Heiler wird irgendwann an den Punkt gelangen, an dem ihm das Mana ausgeht. Um diesen Punkt so weit wie möglich hinauszuzögern, sollte ein Heilschamane über ein gutes Verhältnis aus *Intelligenz* und direkter *Manaregenaration alle fünf Sekunden* verfügen. *Willenskraft* kann bei dieser Klasse vernachlässigt werden, da sie über keinen Bonus auf dieses Attribut verfügt (wie zum Beispiel der Druide). Durch einen hohen Intelligenzwert erhöht ein Wiederherstellungsschamane nicht nur seinen Manavorrat, sondern auch seinen Heilungsbonus um 30 Prozent der gesamten Intelligenz. Diese Erhöhung wird durch das Talent *Segen der Natur* ermöglicht, nur müssen dafür mindestens 38 Punkte in den Wiederherstellungsbaum investiert werden, was aber so oder so für jeden Heiler mehr als Pflicht ist.
Sobald es um das Sockeln der Ausrüstungsteile geht, kann jeder Heilschamane getrost zum Edelstein „Königliches Nachtauge" (*+ 9 Heilung, + Zauberschaden und alle 5 Sekunden 2 Mana*) greifen. Diese Steine sind für rote oder blaue Sockel geeignet, welche fast auf allen Rüstungsteilen vorhanden sind, die für den heilenden Schamanen infrage kommen. Eine Alternative zum Heilbonussockeln wäre, „Tränenförmiger lebendiger Rubin" (*+18 Heilung und 6 Zauberschaden*) in die roten Sockel und „Schillernder Talasit" (*+ 4 Intelligenz und alle 5 Sekunden 2 Mana*) in gelbe oder blaue Sockel zu stecken.
Um die maximale Heilleistung zu erreichen, müssen sämtliche Rüstungsteile verzaubert werden. Diese Verzauberungen sind bei den verschiedenen Ruffraktionen der Scherbenwelt und bei Mitspielern, die das Handwerk der Verzauberkunst gewählt haben, verfügbar. Eine geeignete Helmverzauberung ist die Glyphe der Erneuerung (*+35 Heilung +12 Zauberschaden und 7 Mana alle 5 Sekunden*), die ab *Respektvoll* in Thrallmar oder der Ehrenfeste erworben werden kann.
Um sich die Schulterstücke verzaubern zu können, ist mindestens ein Wohlwollender Ruf bei den Aldor oder Seher erforderlich. Einzig und allein für die Verzauberung der Hose muss auf das Geschick eines Schneiders vertraut werden, welcher den „Goldenen Zauberfaden" (*+66 Heilung +22 Zauberschaden und 20 Ausdauer*) beherrscht.

So heilen Sie

Als Heilschamane können Sie auf zwei verschiedene Arten eingesetzt werden. In der Gruppe werden Sie häufig den Tank und Ihre Gruppe heilen müssen, in einer Schlachtgruppe wird man Sie eher für die Gruppenheilung einteilen. Diese zwei verschiedenen Einsatzgebiete erfordern jeweils andere Vorgehensweisen. In einer Instanzgruppe heilen Sie den Tank mit *Welle der Heilung*, um im Idealfall durch eine kritische Heilung seinen Rüstungsbonus zu erhöhen und den Heilungsbonus der Welle aufrechtzuerhalten. Sobald mehrere Mitglieder Ihrer Gruppe Schaden erleiden, wird es Zeit, diesen mit der Kettenheilung auszugleichen. Sollte nur ein einzelnes Ziel betroffen sein, haben Sie die Möglichkeit, eine *Geringe Welle der Heilung* zu zaubern. Wichtig ist hier auch, darauf zu achten, Ihre Totems richtig einzusetzen, das *Totem der Manaregeneration* sollte immer aufgestellt werden.
Sollte Ihre Gruppe aus mehr Nahkämpfern als Zauberklassen bestehen, bietet es sich an, das *Totem der luftgleichen Anmut* in Kombination mit dem *Totem der Erdstärke* zu stellen. Bei einer Mehrheit der Zauberklassen können Sie das *Totem des stürmischen Zorns* aufstellen, welches den Schaden und die Heilung erhöht. Achten Sie ebenfalls immer darauf, dass sich ein *Erdschild* auf dem Tank und das *Wasserschild* auf Ihnen befindet.
In einer Schlachtgruppe werden Sie fast nur auf die *Kettenheilung* zurückgreifen, da Ihr Haupteinsatzgebiet das Am-Leben-Halten der Gruppen und ganz besonders der Nahkämpfer sein wird. Für vereinzelte Ziele benutzen Sie auch hier eine schnell gezauberte *Geringe Welle der Heilung*. Eine Faustregel für das Totemstellen in Schlachtzügen gibt es leider nicht, da sich die Anforderungen an Ihre Totems von Bosskampf zu Bosskampf unterscheiden und sich Ihre Gruppenzusammenstellungen ständig ändern können und werden.

So verteilen Sie Ihre Punkte:



Talentbaum wurde zur besseren Übersicht getrennt

Mit fünf Punkten in *Läuterung* erhöhen Sie Ihren Heilbonus um satte 10 Prozent und dies ist somit eine Pflichtinvestition. Um das *Erdschild* freizuschalten werden drei Punkte in *Segen der Natur* gesteckt, welcher den netten Nebeneffekt hat, Ihren Heilbonus um 30 Prozent Ihrer gesamten Intelligenz zu erhöhen.

Schamane



MEHR ALS NUR EIN ZAUBER Das Erdschild des Schamanen ist vielseitig einsetzbar. Lernen Sie, richtig damit umzugehen.



AUCH KLEINE DOLCHE MACHEN AUA Ein großer Nachtelf kann auch mit kleinen Waffen ordentlich zuschlagen.

Schurke

Stand: Patch 2.4. | **Autor:** Patrick Neef, Juri Anger

Der Schurke ist eine reine Schadensklasse mit vielen Möglichkeiten zur Kontrolle der Gegner. Da Sie als Meister der Täuschung nur auf das Austeilen von Schaden spezialisiert sind, könnte man glauben, der Schurke sei leicht zu spielen und nicht besonders komplex. Weit gefehlt! Zwar existieren auch für den Schurken ein paar Standard-Talentverteilungen, doch darüber hinaus gibt es eine Menge Möglichkeiten, den Schurken zu spielen: Je nach Fähigkeit, Waffe oder Einsatzgebiet könnte der Schurke vielseitiger kaum sein.

Was der Schurke kann

Der Schurke ist eine reine Nahkampfklasse, aber im Gegensatz zum Krieger längst nicht so robust. Durch seine schwache Lederrüstung kassiert er viel Schaden, wenn er einmal unter Beschuss steht. Um das wieder auszugleichen, besitzt der Schurke eine Menge Fähigkeiten, mit denen er seinen Kopf aus der Schlinge zieht oder den Gegner schachmatt setzt. Ob der Schurke nun davon*sprintet*, den Gegner *blendet* oder seine Ausweichchance kurzzeitig drastisch erhöht: für jede Situation hat der Schurke eine Antwort parat. Hinzu kommt seine Fähigkeit, Gifte auf die Waffen aufzutragen. Damit erhöht er entweder den ausgeteilten Schaden (*Tödliches Gift, Sofort wirkendes Gift*) oder belegt den Gegner mit Effekten, die seine Überlebensfähigkeiten einschränken (*Wundgift, Verkrüppelndes Gift*). Unentbehrlich ist der Schurke als professioneller Schlossknacker. Hat er die höchste Fertigkeitsstufe erreicht, öffnet er spielend alle verschlossenen Truhen, Schließkisten und Instanztüren. Achten Sie als Schurke darauf, diese Fähigkeit fortwährend zu steigern, damit Sie in Instanzen nicht peinlich berührt zugeben müssen, die von Ihren Kollegen umjubelte Truhe nicht öffnen zu können.

Level 70 – und nun?

Wie Sie den Schurken am effektivsten bis zur Maximalstufe spielen, haben wir auf der nächsten Seite dargestellt. Ab Level 70 stellt sich dann die Frage: Was nun? Möchten Sie eher in Gruppen und Schlachtzügen unterwegs sein? Oder lieben Sie die kämpferische Auseinandersetzung mit anderen Spielern, sei es nun auf dem Schlachtfeld oder in der Arena? Vielleicht sind Sie aber auch gerne allein unterwegs, bestreiten haufenweise tägliche Quests oder farmen Rohstoffe. Für jede Spielart empfehlen sich andere Waffen und Talentverteilungen. Damit Sie also nicht mit einer *Verstümmeln*-Ausrichtung ständig vor dem Gegner stehen, bringen wir auf den nächsten Seiten etwas Licht ins Dunkel.

Der Arena-Schurke

Die Arena ist die Bühne der Kontrollzauber. Nur mit Schaden austeilen kommt hier kaum jemand weit, da die Heiler das locker kompensieren können. Der Trick besteht darin, andere Spieler an ihren Vorhaben zu hindern, die Ziele schnell zu wechseln und den Druck auf einen Gegenspieler zu erhöhen. Der Täuschungs-Baum ist für diese Spielweise momentan der beliebteste. Allein der verbesserte *Verstohlenheits*-Modus und die erhöhte Bewegungsgeschwindigkeit sprechen für sich. Aber dies sind auch Talente, die sich Meucheln- oder Kampf-Schurken holen können. Spannender wird es weiter unten: Mit *Vorbereitung* setzen Sie einen gekonterten Kontrollzauber erneut ein. Der Gegner hat dann meist schon seine wertvolle Insignie verbraucht. Und das finale Talent *Schattenschritt* ist für die Arena hervorragend geeignet. Denn so gelangen Sie von einem Spieler, den Sie für kurze Zeit handlungsunfähig gemacht haben (*Blenden, Kopfnuss, Nierenhieb*), per Knopfdruck zum anderen Spieler, auf den Druck ausgeübt werden soll. Und haben zusätzlich einen Schadensbonus auf den nächsten Spezialschlag!

Der Schurke in der Gruppe

Als Schurke können Sie auch die harmlose Variante spielen. Diese kann allerdings weniger gut mit Kontrollfähigkeiten agieren, da letztere von nur wenigen Talenten verbessert werden. Das einzige Ziel, das diese Art von Schurken verfolgt, ist, konstant hohen Schaden auszuteilen! Und je länger der Gegner lebt (im Idealfall ein Boss), desto effektiver ist der Schurke. In den schweren Schlachtzug-Instanzen sind daher fast ausschließlich

Die Mischung macht's

Denken Sie beim Schurken immer daran, dass bestimmte Talentkombinationen entscheidend sind. Anders als bei anderen Klassen, bei denen oftmals ein Voranschreiten im Talentbaum zugleich mehr Schadenszuwachs bedeutet, bestimmt beim Schurken die richtige Komposition der Talente das Potenzial der Klasse. Das heißt im Umkehrschluss, dass Sie beim Verteilen der Talentpunkte viel falsch machen können. Damit Ihnen das nicht passiert, listen wir Ihnen auf, in welcher Situation welche Talente unverzichtbar sind.

Als *Verstümmeln*-Schurke wählen Sie unbedingt aus:

- *Stichwunden*
- *Üble Gifte*
- *Beidhändigkeits-Spezialisierung* für PvE, *Günstige Gelegenheit* für PvP

Als *Finsterer Stoß*/Kampf-Schurke wählen Sie unbedingt aus:

- *Verbesserter Finsterer Stoß*
- *Aggression*
- *Überraschungsangriffe*

Als *Blutsturz*-Schurke wählen Sie unbedingt aus:

- *Todbringer*
- *Finstere Berufung*

Talentkombinationen, deren Fähigkeiten aufeinander beruhen:

- *Finsterer Stoss – Tödlichkeit – Aggression – Überraschungsangriffe*
- *Verbesserter Hinterhalt – Günstige Gelegenheit – Meister des hinterhältigen Angriffs – Initiative*
- *Verbessertes Zerhäckseln – Klingenwirbel*
- *Stichwunden – Tödlichkeit – Günstige Gelegenheit (Meucheln)*

Kampf-Schurken unterwegs, die mit Schwertern und dem *Finsteren Stoß* als Hauptattacke am Gegner herumschnetzeln. *Zerhäckseln* und *Blutung* sind Ihre Angriffe, wenn Sie Combopunkte angesammelt haben. Damit wird der Schaden auf lange Sicht deutlich in die Höhe getrieben.

Der „Verstümmler“

Die *Verstümmeln*-Variante ist auch Raid-tauglich. Und mit dem „Hinter-dem-Gegner-stehen-müssen“ haben Sie ebenfalls keine Probleme, da sich die Bosse kaum bewegen. Vom Schadenspotenzial reicht es nicht ganz an die Kampf-Ausrichtung heran. Hier entscheidet auch Ihre Verfügbarkeit über Waffen. Wenn Sie die besten Dolche im Spiel besitzen, aber keine Schwerter, werden Sie mit *Verstümmeln* mehr Schaden machen als mit der Kampf-Alternative. Schade nur, dass die meisten Bosse immun gegen Gifte sind. Die *Verstümmeln*-Variante ist übrigens eine interessante Arena-Alternative, da Sie mit *Schnelle Erholung* länger überleben und durch den *Verbesserten Nierenhieb* und *Schwäche Aufdecken* für einen Burst-Damage im richtigen Moment sorgen können. Gerade in Fünfer-teams summiert sich der erhöhte Schaden auf das Ziel deutlich.

Mit Level 40 werden die Karten neu gemischt!

Auf Level 30 wartet schon der *Klingenwirbel*, den Sie erst einmal links liegen lassen. Doch mit Level 40 gibt es keine Ausreden mehr: *Adrenalinrausch* ist ein Grund, den Trainer zu besuchen und die Punkte neu zu verteilen. Die Kombination aus diesen beiden Fähigkeiten schnetzelt zwei Feinde gleichzeitig in Grund und Boden. Außerdem können Sie sich noch auf eine Waffenspezialisierung festlegen. Bis Level 50 werden Sie kaum Dolche oder Faustwaffen, aber fast immer Schwerter finden. Die Punkte sind also in der Schwert-Spezialisierung gut aufgehoben.

Verbesserter Finsterer Stoß	Blitzartige Reflexe	Abwehr
2/2	3/5	4/5
Präzision	**Durchhaltevermögen**	**Beidhändigkeits-Spezialisierung**
5/5	2/2	5/5
Klingenwirbel	**Schwert-Spezialisierung**	**Aggression**
1/1	5/5	3/3
Adrenalinrausch		
1/1		

(Alle Talente finden Sie im Kampf-Baum)

Die optimale Talentverteilung bis Stufe 70

Sinnvolle Tipps und Tricks zur Spielweise innerhalb der Levelstufen:	Stufe	Die hier beschriebenen Talente sollten Sie auf dem Weg auf Level 70 aussuchen, wenn Sie reibungslos leveln möchten:
Zu Beginn werden Sie hauptsächlich mit dem *Finsteren Stoß* und *Ausweiden* arbeiten, und das wird sich auch so schnell nicht ändern. Sie bauen Combopunkte auf und benutzen diese für den Finishing-Move. Um effizient zu spielen, sollten Sie keine Punkte verschenken: Wenn der Gegner nur noch wenige Lebenspunkte hat, können Sie *Ausweiden* schon benutzen, bevor Sie fünf Combopunkte angespart haben.	10 - 19	**Verb. Finsterer Stoß** (Kampf) 2/2; **Blitzartige Reflexe** (Kampf) 3/5; **Präzision** (Kampf) 5/5 Der *Verbesserte Finstere Stoß* senkt die Energiekosten für Ihre Hauptattacke. *Blitzartige Reflexe* dient als Fülltalent. *Präzision* ist enorm wichtig, da Sie beim Questen ansonsten zu viele Schläge versemmeln.
Mit *Ablenken* und *Kopfnuss* geht das Questen nun zügiger voran. Haben Sie immer ein Auge auf Ihre Fortschritte in den Gift- und Schlossknackenkünsten. Das später nachzuholen, ist sehr nervig. Mit Level 26 bekommen Sie den *Fiesen Trick*, der als Eröffnungsangriff sehr wirksam ist. Generell gilt übrigens: Lassen Sie die Finger von Dolchen. Mit Schwertern, Kolben oder Faustwaffen sind die beiden Hauptattacken im Moment noch effektiver.	20-29	**Verb. Ausweiden** (Meucheln) 3/3; **Gnadenlose Angriffe** (Meucheln) 2/2; **Tücke** (Meucheln) 5/5 Das *Verbesserte Ausweiden* erhöht den Schaden des Finishing-Moves, den Sie ständig benutzen. Mit *Gnadenlose Angriffe* wird das Leveln noch leichter, auch wenn das Zeitfenster von 20 Sekunden in der Praxis kurz ist. Und 5 Prozent mehr „Crit“ durch Tücke ist immer gut.
Mit dem *Nierenhieb* und *Blenden* kommen zwei weitere Kontrollfähigkeiten hinzu, die Ihnen das Leben leichter machen. Vor allem die Kombination aus *Fieser Trick* und einem *Nierenhieb*, nachdem *Fieser Trick* abgelaufen ist, lässt Sie kaum noch Schaden nehmen. Und falls es doch brenzlig wird: *Verschwinden* haben Sie bereits seit Level 22 parat. Vergessen Sie nie, die nötigen Reagenzien einzupacken!	30-39	**Unerbittliche Stöße** (Meucheln) 1/1; **Tödlichkeit** (Meucheln) 5/5; **Mord** (Meucheln) 2/2; **Skrupellosigkeit** (Meucheln) 2/3 Mit den nächsten Punkten im Meucheln-Baum wird der Combopunkte-Aufbau beschleunigt sowie der Schaden durch *Mord* gegen die meisten Gegner erhöht. *Unerbittliche Stöße* ist ein Supertalent, bei dem Sie nach jedem Fünf-Combopunkte-Finishing-Move Energie parat haben.
Der *Adrenalinrausch* macht es sinnvoll, mit Level 40 alle Punkte aus dem Meucheln-Baum in den Kampf-Baum zu stecken. Also: Ab zum Trainer. Selbst schwere Quest-Gegner lassen sich nun mit *Adrenalinrausch*, *Klingenwirbel* und *Entrinnen* schnell ins Jenseits schicken. Jetzt lernen Sie die Schurkenklasse als diejenige kennen, die am meisten von Abklingzeiten abhängig ist.	41-49	**Vitalität** (Kampf) 2/2; **Abwehr** (Kampf) 5/5; **Riposte** (Kampf) 1/1; **Kampfkraft** (Kampf) 5/5 Nach der Talentumverteilung geht's im Kampf-Baum weiter. *Adrenalinrausch* versteht sich von selbst, *Vitalität* gibt Ihnen einen netten Bonus von nur zwei Punkten auf Ausdauer und Beweglichkeit. Super: Komplettieren Sie *Abwehr*, um sich *Riposte* zu holen.
Ausweiden bleibt nach wie vor Finishing-Move Nummer eins. Deshalb kommen die Punkte im Meucheln-Baum zuerst in das entsprechende Talent. Der Weg bis zur Scherbenwelt wird nun etwas eintöniger, weil kaum noch neue Fähigkeiten hinzukommen. Unser Tipp: Scheuen Sie den Preis und Aufwand für Gifte nicht. Dadurch geht das Questen und Leveln etwas schneller. Wer hier spart, benötigt letztendlich mehr Zeit.	50-59	**Überraschungsangriffe** (Kampf) 1/1; **Tücke** (Meucheln) 5/5; **Verb. Ausweiden** (Meucheln) 3/3; **Mord** (Meucheln) 1/2 *Überraschungsangriffe* ist zwar ein reines PvE-Talent, das erst bei langlebigen Zielen greift, aber der Schadensbonus von zehn Prozent auf *Finsterer Stoss* ist den Punkt wert. Danach geht's, wie schon zu Beginn, im Meucheln-Baum weiter.
Mit neuen Fähigkeiten in einer anderen Welt geht es wieder motivierter zur Sache. Probieren Sie ruhig ein paar verschiedene Auslegungen aus, letztendlich eignet sich der Kampf-Baum immer noch am besten zum Leveln. Die letzten Punkte sind keine Steinkirchen, Sie können gerne je nach Vorliebe anders investieren.	60-70	**Mord** (Meucheln) 2/2; **Tödlichkeit** (Meucheln) 5/5; **Unerbittliche Stöße** (Meucheln) 1/1; **Skrupellosigkeit** (Meucheln) 3/3; **Waffenexperte** (Kampf) 1/2 Die letzten Punkte kommen, bis auf *Waffenexperte* als Verlegenheitslösung, in den Meucheln-Baum. Damit wird der Combopunkte-Aufbau gestärkt und die kritischen Schläge steigern ihre Wirkung.

Talentbaum: Meucheln

Der Meucheln-Baum hat mehrere Facetten: Der Anfangsbereich dient vielen Kampf-Schurken als Ergänzung. Vor allem *Tödlichkeit* und *Unerbittliche Stöße* sind zwei sehr beliebte Talente. Im mittleren Bereich tummeln sich einige Talente, mit denen man die Wirkung und Effizienz der Gifte verbessern kann. Außerdem sind hier noch nützliche Dinge wie *Verbesserter Nierenhieb*, *Schnelle Erholung* und *Abgestumpfte Nerven* versteckt, die den Meucheln-Schurken PvP-tauglich machen.

Die Krönung des Talentbaums ist dann *Verstümmeln*, und diese Fähigkeit erfordert im Gegensatz zum Kampf-Schurken eine ganz neue Spielweise.

Die besonders wichtigen Talente sind rot markiert.



MEUCHELN

Verbessertes Ausweiden: Ein sogenannter Finishing-Move, der im Schlachtzug allerdings kaum benötigt wird. Daher nur für Solo-Spieler interessant.

Gnadenlose Angriffe: Ein Talent, das fast ausschließlich zum Leveln ausgewählt wird. Da Sie in der Gruppe oder im Schlachtzug nur selten den letzten Schlag haben, der diesen Effekt auslöst, brauchen Sie dieses Talent wirklich nur auf dem Weg zur Maximalstufe.

Tücke: Wie bei vielen anderen Klassen bekommen Sie auch hier gleich im ersten Zweig eines Baumes ein Talent präsentiert, welches Ihnen pro Punkt die Chance auf einen kritischen Treffer um 1 Prozent erhöht. Das rechnet sich immer und wird von uns uneingeschränkt empfohlen. In fast jeder Talentverteilung wandern ein paar Punkte in den Meucheln-Baum, da hier die frühen Talentpunkte besonders lohnend sind. Und kritisch trifft jeder Spieler gerne.

Skrupellosigkeit: Dieses Talent dient Schlachtzug-Schurken dazu, einen schnelleren Combopunkte-Aufbau zu gewährleisten, da sie daraus einen Schadensgewinn ziehen können. Je schneller die Combopunkte verfügbar sind, desto eher können die wichtigen Finishing-Moves ausgelöst werden.

Mord: Da sich der erhöhte Schaden nicht nur gegen Humanoide richtet, was allein schon für das PvP-Spiel wertvoll ist, sondern auch gegen Riesen, Wildtiere und Drachkin, sind hier zwei Punkte für jede Art von Schurke sehr sinnvoll eingesetzt.

Stichwunden: Dieses abgeänderte Talent macht *Verstümmeln* durch die erhöhte Chance auf Kritische Treffer viel mächtiger. Der Schadensbonus für die Fähigkeit *Meucheln* bleibt erhalten. Als *Verstümmeln*-Schurke kommen Sie an diesem Talent nicht vorbei.

Unerbittliche Stöße: Ein Talent, welches besser ist, als es zunächst scheint. Da Sie als Raid-Schurke meist darauf bedacht sind, ganze fünf Combopunkte anzuhäufen, um dann zum Finishing-Move anzusetzen, werden Sie bei jedem Finishing-Move garantiert 25 Energiepunkte erhalten. Auf Dauer ist der Schadensgewinn signifikant, und das für nur einen lächerlichen Punkt!

Verbessertes Rüstung schwächen: Ein Talent, welches Ihnen höchstens im PvP zu Gute kommt. Die rüstungschwächenden und -ignorierenden Effekte sind momentan in Mode; Gegner werden so anfällig für Schadensspitzen gemacht, die es durch Abhärtung lange Zeit nicht mehr gab. Manche Teams nutzen solche Effekte wie Rüstung zerreißen und Rüstung schwächen auf ein Ziel das eh schon wenige Rüstungswerte besitzt. Die darauf folgenden rüstungsignorierenden Angriffe (durch Verzauberungen oder als Wert auf einem Rüstungsteil oder einer Waffe) tun dann ihr Übriges. Ob Ihnen die zusätzlichen 1.000 Rüstungspunkte, die bei zwei talentpunkten und fünf Combopunkten, durch das Talent zusätzlich ignoriert werden, die Punkte wert sind, hängt demnach von Ihrer Spielweise ab. Im PvE-Spiel ist dieses Talent nur sehr selten zu gebrauchen.

Tödlichkeit: Ein sehr wichtiges Talent, da der Schadensbonus auf Kritische Treffer vor allem die gängigen Hauptattacken, mit denen man Combopunkte aufbaut, betrifft (*Finsterer Stoß*, *Blutsturz* oder *Verstümmeln*).

Üble Gifte: Schurken kommen bei diesem Talentzweig ins Grübeln, ob Sie *Üble* oder *Verbesserte Gifte* nehmen sollen. Für *Üble Gifte* spricht, dass das aufgetragene Mittel beim Gegner weniger wahrscheinlich gebannt wird. Im PvP-Spiel sehr nützlich. Generell ist das Problem bei Giften, dass der Einsatz gegen Bosse nur eingeschränkt wirkungsvoll, wenn nicht sogar ganz sinnlos ist, da die Bosse sich von Gift nicht beeindrucken lassen. Darum investieren viele Verstümmeln-Schurken fünf Punkte in *Üble Gifte* und sagen sich „Wenn der Boss immun ist, hilft mir keines der beiden Talente. Wenn der Boss aber nicht immun ist, mache ich mit Üble Gifte den meisten Schaden."

Verbessere Gifte: Tatsächlich kann man die Trefferchance für Gifte nicht mit denen von Waffen oder Zaubersprüchen vergleichen. Denn in der Praxis kommt es nur relativ selten vor, dass Gifte verfehlen. Wenn Ihnen aber die Höhe des Schadens und der Widerstand gegen Banneffekte egal sind, investieren Sie lieber hier die Punkte.

Leichtfüßig: Ein Super-PvP-Talent. Kompensiert das Talent Tarnung, wenn man nicht in den Täuschungs-Baum investiert. Der zusätzliche Widerstand gegen bewegungseinschränkende Effekte um zehn Prozent ist gerade für den Schurken ein enormer Vorteil. Denn ein Schurke, der nicht mehr an seine Gegner gelangt, ist ein toter Schurke.

Kaltblütigkeit: Im richtigen Moment eingesetzt, kann ein kritischer Treffer das Todesurteil des Gegners sein. Beispielsweise kann ein *verbessertes Ausweiden* mit fünf Combopunkten viel Schaden anrichten. Daher ist dieses Talent für PvP-Spieler interessant, aber höchstwahrscheinlich nicht zugänglich, da die meisten ambitionierten PvP-Spieler 41 Punkte in den Täuschungs-Baum stecken, um an *Schattenschritt* zu gelangen. Und im direkten Vergleich hat *Kaltblütigkeit* das Nachsehen. Voraussetzung für *Schicksal besiegeln*.

Verbesserter Nierenhieb: Interessantes Talent. Bei fünf Combopunkten ist das Ziel bei Anwendung ganze 6 Sekunden betroffen. Wenn das Ziel in dieser Zeit 9 Prozent mehr Schaden erhält, hängt die Effizienz dieses Talents davon ab, wie viele Spieler in der kurzen Phase auf das Ziel einprügeln. Im Schlachtzug bei Nicht-Bossen kommt da einiges zusammen, in Arena-Gefechten ist der Effekt, je nach Team, unerheblich bis deutlich spürbar. Entscheiden Sie hier nach Spielweise.

Schnelle Erholung: Der erhöhte Heil-Effekt ist gerade in der Arena ein Riesenvorteil gegenüber anderen Teams. Momentan ist die Kombination aus Heil-Druiden und Hexenmeistern, die mit der Teufelsrüstung ins Rennen gehen, die von Hause aus einen heilungserhöhenden Effekt besitzt, beliebt. Und der Erfolg solcher Kombinationen zeigt, dass die erhaltene Heilung ebenso wichtig ist wie der ausgeteilte Schaden. PvP-Schurken, die den Täuschungs-Baum nicht bis zum letzten Talent besuchen, sollten hier ernsthaft über zwei gut angelegte Punkte nachdenken.

Schicksal besiegeln: Mit diesem Talent wird der Combopunkte-Aufbau erneut beschleunigt. Als Verstümmeln-Schurke werden Sie so den schnellsten Combopunkte-Aufbau im Spiel haben.

Meister der Gifte: Wer die Punkte in *verbesserte Gifte* ausgelassen hat, bekommt hier für nur zwei Punkte die um den gleichen Wert von 10 Prozent erhöhte Chance, Gegnern Gifte zuzufügen. Der eigene Widerstand gegen Gifte ist gegen andere Schurken interessant, aber auch gegen flächendeckende Gifteffekte in Gruppen und Schlachtzügen (Denken Sie doch nur einmal an die vielen Gifteffekte in der Höhle des Schlangenschreins).

Lebenskraft: Verwechseln Sie die Erhöhung der Energie-Punkte nicht mit einer erhöhten Regenerationsrate derselben. Von daher bedeutet Lebenskraft nur, dass Sie, beim Ausführen der ersten Attacken mehr Energie zur Verfügung haben, bis der Energiebalken leer ist. Das ist für Spieler, denen die Kampferöffnungs-Kombination wichtig ist, entscheidender als für Schurken im Schlachtzug.

Abgestumpfte Nerven: Pro Talentpunkt bekommen Sie 1 Prozent weniger körperlichen Schaden. Auch hier müssen Sie je nach Spielweise entscheiden, ob Ihnen das Talent die Punkte wert ist.

Schwächen aufspüren: Ein prima Talent für Schlachtzug-Schurken. Ähnlich wie beim Talent *Schwäche aufdecken* des Jägers wird für einen kurzen Zeitraum der Schaden am Ziel deutlich erhöht. *Schwächen aufspüren* ist ein Schlüsseltalent, weil es den fehlenden Schaden aus dem Kampf-Baum kompensiert und als Support-Talent im Schlachtzug glänzt. In Kombination mit dem Verbesserten Nierenhieb erleidet das Ziel die ersten 6 Sekunden 19 Prozent mehr Schaden aus allen Quellen!

Verstümmeln: Erfordert im Gegensatz zu anderen Dolch-Spielweisen zwei langsame Dolche und hängt von vielen Faktoren ab: Der Vergiftung des Ziels, der Position des Spielers, der angelegten Waffen. Wenn Sie *Verstümmeln* wählen, wird dieser Angriff auch einer Ihrer Hauptattacken. Sie machen damit gegen vergiftete Ziele 50 Prozent mehr Schaden und das Gift muss nicht einmal von Ihnen selbst stammen. Und gegen einzelne Ziele verursachen Sie in Sekunden gehörigen Schaden: Sie eröffnen mit dem *Fiesen Trick* und bauen Combopunkte auf, benutzen diese sofort für *Schwäche aufdecken* und lösen durch den Finishing-Move *Schwächen aufspüren* aus. Bis dahin haben Sie das Ziel mindestens einmal vergiftet und verfügen somit über einen Schadensbonus von 50 Prozent, hinzu kommt ein Bonus von 10 Prozent durch *Schwächen aufspüren* und die geschwächte Rüstung. Und jetzt setzen Sie mit Verstümmeln an: BÄM!



KAMPF

Talentbaum: Kampf

Dieser Talentbaum besitzt viele herausragende Talente. Das Tolle: Sowohl der Schaden auf lange Sicht (*Zerhäckseln, Beidhändigkeits-Spezialisierung, Aggression, Kampfkraft, Überraschungsangriffe*) als auch kurzfristige Schadensspitzen (*Klingenwirbel, Adrenalinrausch*) werden hier gefördert. Jeder ambitionierte PvE-Schurke investiert hier mindestens 41 Punkte. Denn momentan bieten die anderen Bäume keine echte Alternative, wenn es darum geht, auf langlebige Ziele viel Schaden auszuteilen. Schwerter eignen sich für diese Art zu spielen am besten, da diese erstens von der sehr guten *Schwert-Spezialisierung* profitieren und außerdem im Spiel am leichtesten zu erreichen sind. Mit mindestens 15 Punkten im Meucheln-Baum, um *Tödlichkeit* zu erreichen, ist diese Talentverteilung nicht besonders spannend, weil viele Kontrollfähigkeiten unberührt bleiben. Dafür erweist sie sich aber als höchst effektiv.

Übrigens sind Sie in diesem Baum auch schon während der gesamten ersten Level im Spiel zu Hause. Besonders ab Level 40 hauen Sie mit der Kombination *Klingenwirbel/Adrenalinrausch* auch gegen mehrere Gegner mächtig zu. Sie werden überrascht sein, wie schnell selbst Gegner fallen, die zwei oder drei Level über Ihrer Stufe liegen. Erst auf Level 70 sollten Sie über eine Neuverteilung der Punkte nachdenken.

Verbesserter Solarplexus: Nur interessant, wenn Sie von dieser Fähigkeit Gebrauch machen. Als Füll-Talent, um in den nächsten Baum zu gelangen, nehmen Sie lieber *Blitzartige Reflexe*.

Verbesserter finsterer Stoß: DER Hauptangriff von Schwert-Schurken, die *Blutsturz* ablehnen und in den großen Instanzen unterwegs sind.

Blitzartige Reflexe: Einem Angriff auszuweichen ist nie schlecht, daher lohnen sich hier drei Punkte, um in den nächsten Zweig zu gelangen.

Verbessertes Zerhäckseln: Drei Punkte, die man nicht besser anlegen kann. *Zerhäckseln* ist einer der wichtigsten Finishing-Moves für Raid-Schurken. Die zusätzliche Angriffsgeschwindigkeit macht sich direkt im Schadenszuwachs bemerkbar. Hier müssen die Punkte rein, keine Frage.

Abwehr: Ein defensives Talent, das dann interessant wird, wenn Sie *Riposte* anstreben. Aber auch ohne das Folge-Talent ist eine erhöhte Parierchance gerade gegen feste Nahkämpfer wichtig. Wenn Sie jedoch mit Ihren Punkten haushalten müssen, greifen Sie lieber zum *Verbesserten Zerhäckseln* und zur *Präzision*.

Präzision: Ein sehr wichtiges Talent. Die erhöhte Trefferchance kommt jedem Schlachtzug-Schurken zugute. Besonders weil die Trefferchance Ihrer Nebenhand von Hause aus limitiert ist. Präzision bildet außerdem die Voraussetzung für eines der wichtigsten Schurken-Talente: *Beidhändigkeits-Spezialisierung*.

Durchhaltevermögen: *Sprinten* und *Entrinnen* sind im PvP zwei sehr wichtige Fähigkeiten. Für nur zwei Punkte werden deren Abklingzeiten um 1,5 Sekunden reduziert. Lohnend.

Riposte: Besonders Ihre Angstgegner, die Krieger, schauen dumm aus der Wäsche, wenn Sie ihnen die Waffe für 6 Sekunden aus der Hand nehmen. Sorgt deshalb in PvP-Gefechten für tolle Überraschungsmomente. Lassen Sie sich unbedingt per Kampftext anzeigen, wann Riposte ausgelöst werden kann. Außerdem super: Die geringen Energiekosten von zehn Punkten.

Verbessertes Sprinten: In manchen Situationen ist es kampfentscheidend, per *Sprinten* aus einem bewegungseinschränkenden Effekt zu gelangen. In Kombination mit der verkürzten Abklingzeit durch das Talent Durchhaltevermögen wird *Sprinten* zu einem wichtigen Konter.

Verbesserter Tritt: Für zwei Punkte wird Ihre Fähigkeit *Tritt* bewirken, dass Ihr Ziel 2 Sekunden lang zum Schweigen gebracht wird. Da Sie *Tritt* oft gegen Zauberklassen benutzen, ist der Effekt eine wirksame Kombination aus Zauberunterbrechung und -verhinderung. Da aber auch hier wieder ein wichtigeres Talent im Zweig wartet, müssen Sie hier abwägen.

Dolch-Spezialisierung: Selbstverständlich nur dann interessant, wenn Sie auch Dolche tragen. Leider sitzt das Talent direkt neben der *Beidhändigkeits-Spezialisierung*. Wenn Sie also Verstümmeln- oder Schattenschritt-Schurke sind, würden wir immer eher zum alternativen Talent raten.

Beidhändigkeits-Spezialisierung: Eines der besten und effektivsten Talente, über die der Schurke verfügt. Mit keinem anderen Talent bekommen Sie pro Punkt so viel Schadenszuwachs. Bedenken Sie aber, dass der Schaden konstant erhöht wird und damit für ambitionierte PvP-Schurken, die es eher auf hohe Schadensspitzen abgesehen haben, eher uninteressant ist. Schurken im Schlachtzug hingegen müssen dieses Talent mitnehmen.

Streitkolben-Spezialisierung: Viele PvP-Spieler sparen ihre Arena-Punkte für Streitkolben und wählen dann dieses Talent aus. Grund: Die Chance auf *Betäubung*. Nach wie vor ist dieser Effekt bei Schurken beliebt und bei Gegenspielern gehasst. Der Schadensbonus von 5 Prozent auf kritische Treffer mit Streitkolben ist daneben nur ein erwähnenswerter Bonus.

Klingenwirbel: Für viele Schurken nicht deshalb wichtig, weil man noch ein zweites Ziel trifft, sondern allein wegen der Angriffstempoerhöhung interessant. In letzter Zeit hat sich gezeigt, dass der Schadenszuwachs des Schurken fast nur noch über eine erhöhte Angriffsgeschwindigkeit zu listen ist. Pflichttalent. Übrigens sehr gut zum Leveln geeignet, weil es dort oft Situationen gibt, in denen ein zweiter Gegner ungewollt in den Kampf eingreift.

Schwert-Spezialisierung: Viele Schlachtzug-Schurken sind Schwert-Schurken. Das liegt unter anderem an diesem guten Talent. Da Schurken eh schon recht häufig zuschlagen, ist ein zusätzlicher Treffer bei jedem zwanzigsten Schlag ein deutlicher Schadensschub. Vor allem wenn man bedenkt, dass der Extra-Schlag auch kritisch treffen kann. Allerdings wird die Extra-Attacke immer weißer Schaden (das heißt keine Spezialattacke) sein.

Faustwaffen-Spezialisierung: Wie schon im Falle der Dolche, ist dieses Talent nur für Faustwaffenträger entscheidend. Sind solche Waffen Ihre besten Stücke, wählen Sie diese Waffenspezialisierung anstatt einer anderen aus.

Klingenwendung: Eines der schlechteren Talente. Der Benommenheitseffekt ist zwar ab und zu ganz nützlich, doch so weit unten im Talent-Baum tummelt sich kein PvP-Schurke. Hier geht es nur noch um den Bereich PvE.

Waffenexperte: Erhöht die Waffenkunde um 10. Was bedeutet das? 10 Expertise-Punkte bedeuten, dass Ihr Gegner eine um 2,5 Prozent verminderte Chance hat, Ihren Attacken auszuweichen oder sie zu parieren. Dieser Effekt ist waffenunabhängig. Da Sie als Schlachtzug-Schurke so wenige Attacken wie möglich versemmeln wollen, sind zwei Punkte hier anzuraten.

Aggression: Für die meisten Schwert-Schurken absolute Pflicht, da der *Finstere Stoß* Ihre Hauptattacke ist, um Combopunkte aufzubauen. Bei 6 Prozent mehr Schaden durch drei Punkte muss man nicht lange herumrechnen.

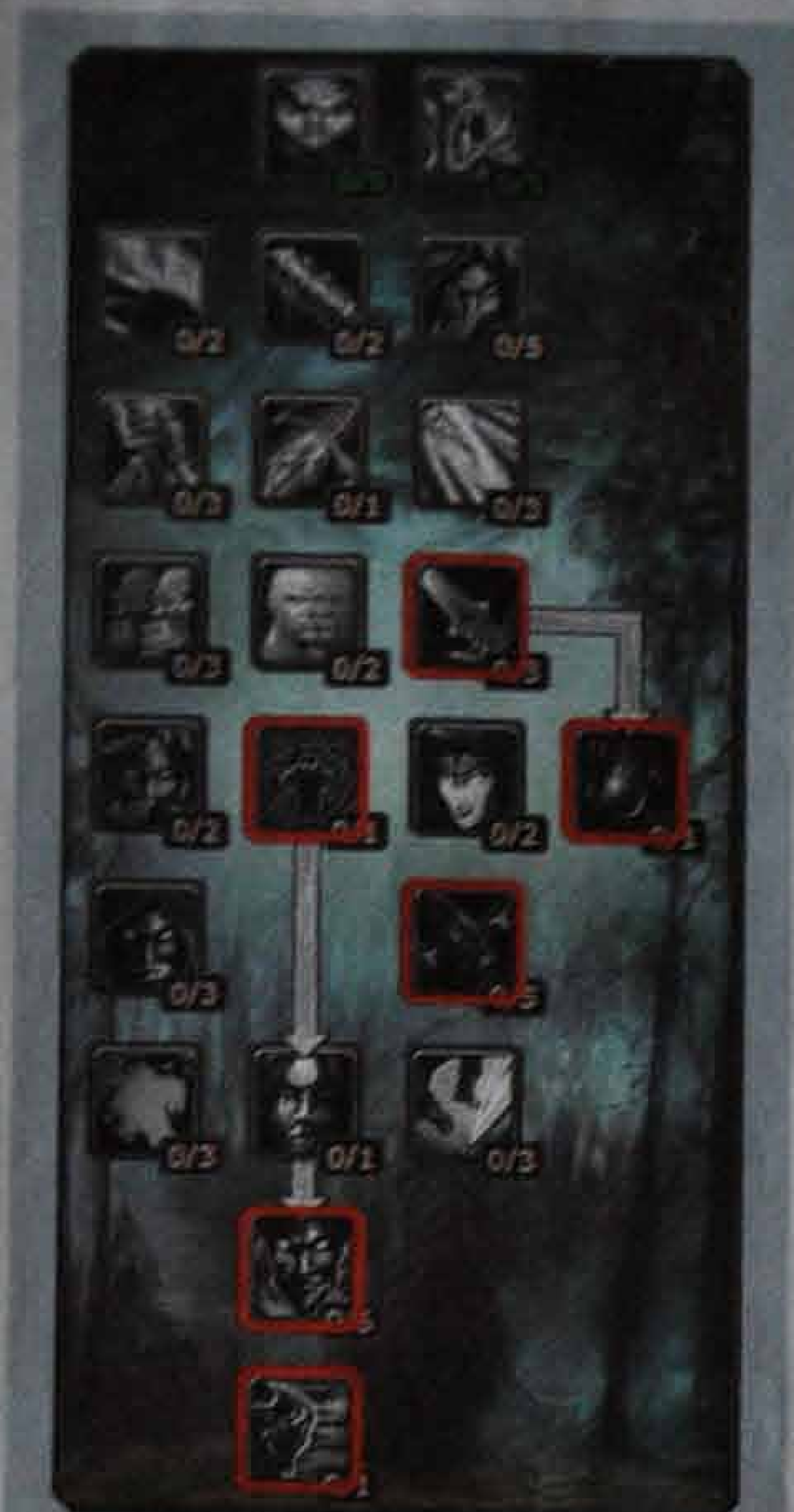
Vitalität: Für nur zwei Punkte erhalten Sie einen guten Ausdauer- und einen mittelmäßigen Beweglichkeitsbonus. Da in diesem Zweig ansonsten nur noch Adrenalinrausch interessant ist, werden Sie die zwei Punkte für dieses gute Talent mit Sicherheit übrig haben.

Adrenalinrausch: *Adrenalinrausch* ist ein würdiges 31er-Talent. Mit der erhöhten Energieregenerationsrate können Sie die Spezialschläge fast ohne Pause aneinander reihen. Das sorgt für einen enormen Schadensschub, der auch beim Leveln interessant ist, denn mit diesem Talent legen Sie auch manchen Elite-Gegnern das Handwerk. Einziger Wermutstropfen: Die hohe Abklingzeiten von 5 Minuten.

Nerven aus Stahl: Nur für PvP-Schurken von Belang. In diesem Falle aber gut platziert, da Sie in diesem Zweig nicht gezwungen sind, fünf Punkte in andere Talente desselben Zweigs zu stecken. PvE-Schurken können hier also investieren, wenn Sie nebenher noch ein paar Schlachtfelder besuchen wollen.

Kampfkraft: Ein entscheidendes Talent, um den Schaden konstant zu steigern. Der Energie-Zuwachs durch die Angriffe mit der Schildhand lässt sich direkt in Spezialattacken zum Combopunkte-Aufbau umsetzen. Viele Schurken wählen aufgrund dieses Talents eine schnelle Nebenhand-Waffe aus, damit das Talent möglichst oft ausgelöst wird. Für Schlachtzug-Schurken ist das Talent unumgänglich.

Überraschungsangriffe: Da Ihre Gegner den Finishing-Moves nicht mehr ausweichen können, erhöht sich der Schaden noch einmal nicht unerheblich. Gekoppelt mit einem Schadensbonus von 10 Prozent auf verschiedene Attacken, unter anderem der Hauptattacke für Raid-Schurken, *Finsterer Stoß*, ist dieses Talent eine Wucht.



TÄUSCHUNG

☐ Die besonders wichtigen Talente sind rot markiert.

Talentbaum: Täuschung

Der Täuschungs-Baum ist der vielseitigste Talentbaum des Schurken. Mit ihm trainieren Sie nicht nur Ihre Schleich- und Bewegungskünste, sondern erhöhen nach Bedarf die Angriffskraft, erhalten eine neue Hauptattacke oder teleportieren sich per *Schattenschritt* hinter den Gegner. Andere Talente beeinflussen den Schaden direkt aus dem Verstohlenheits-Modus heraus, andere gewähren Combopunkte nach bestimmten Attacken. Doch stecken Sie nicht alle Punkte wahllos hier rein. Die ersten Talente eignen sich prima, um die PvP-Tauglichkeit zu erhöhen und können anderen Auslegungen als Ergänzung dienen. Gehen Sie dann weiter bis *Blutsturz* hoch, sollten Sie diesen Angriff als neue Hauptattacke bestimmen und die Finger vom *Finsteren Stoß* lassen. Ab hier müssen Sie sich dann entscheiden, ob Sie ab *Blutsturz* in anderen Bäumen weitermachen oder ob Sie bis *Schattenschritt* vorangehen und so eine eher PvP-lastige Talentverteilung auswählen. Da aber der Übergang von *Blutsturz* zu *Schattenschritt* das Talent *Todbringer* enthält, welches direkt den Schaden erhöht, sind auch Mischverteilungen möglich, bei denen Sie keines der möglichen 41er-Talente ergattern. Hier entscheiden dann aber letztendlich Ihre Spielweise und wiederum die Verfügbarkeit der Waffen. Fakt ist, dass Sie diesen Baum nicht bis zum finalen Talent besuchen müssen, um effektiv zu spielen.

Meister der Täuschung: Die Punkte hier machen einen erheblichen Unterschied. Als PvP-Spieler sind die Punkte hier gut angelegt. Das Problem ist nur, dass *Günstige Gelegenheit* für manchen Schurken deutlich attraktiver sein wird.

Günstige Gelegenheit: Ein Schadensbonus von 20 Prozent ist enorm. *Verstümmeln*-Schurken müssen hier Punkte abgeben. Für die restlichen Fähigkeiten, deren Einsatz begrenzt ist, ist das Talent nicht so ausschlaggebend.

Kunstgriff: Eine Mischung aus PvE- und PvP-Talent. Die Bedrohungsverringerung der Finte ist eigentlich völlig sinnlos, da Schlachtzug-Schurken *Verschwinden* benutzen, um die Bedrohung komplett zu löschen. Die Tanks sollten außerdem so gut sein, dass sie die Schurken nicht an sich in der Bedrohungsliste vorbeiziehen lassen. Die verringerte Chance, von kritischen Distanz- und Nahkampftreffern erwischt zu werden, ist zwar ein netter Bonus, aber ebenfalls nicht so wichtig, als dass Sie auf die anderen wichtigeren Talente verzichten.

Faule Tricks: Ein Talent, welches man einmal ausgewählt haben sollte, um den irrsinnigen Unterschied zu merken. Die *Kopfnuss* hat plötzlich eine Reichweite, die ins Absurde mündet, Ihnen aber natürlich sehr zugute kommt. Die verringerten Energiekosten sind natürlich auch prima, denn dann können Sie nach der *Kopfnuss* schneller loslegen.

Tarnung: Hier gilt eigentlich dasselbe wie für *Faule Tricks*. Wer einmal auf Schlachtfeldern um 15 Prozent schneller *Schleichen* konnte, wird das Talent schmerzlich vermissen, wenn keine Punkte aufgewendet wurden. Und die schnellere Verfügbarkeit von Verstohlenheit rettet Ihnen nach einem gewonnenen Kampf oft die Haut, wenn die nächsten Gegner schon im Anmarsch sind.

Initiative: Ein Super-Talent, weil der zusätzliche Combopunkt nach den Eröffnungsattacken ganz neue Möglichkeiten eröffnet.

Geisterhafter Stoß: Eine oft unterschätzte Attacke. Beim Leveln können Sie diesen Angriff bei jedem Gegner anwenden, erhalten durch die höhere Ausweichchance weniger Schaden und teilen selbst anständig aus. Für einen Punkt fast geschenkt.

Verbesserter Hinterhalt: Meist wird der fiese Trick als Eröffnung verwendet. Es gibt aber auch die Möglichkeit, das gebetsmühlenartige Töten der Gegner beim Leveln folgendermaßen zu gestalten: Wählen Sie die Talente *Gnadenlose Angriffe* (+40 Prozent kritische Trefferchance auf Hinterhalt für 20 Sekunden nach dem Töten eines Gegners), *Verbesserter Hinterhalt* (+45 Prozent kritische Trefferchance auf Hinterhalt) und *Günstige Gelegenheit* (20 Prozent mehr Schaden für Hinterhalt). Mit einem langsamen Dolch in der Haupthand fügen Sie so mit dem Eröffnungsschlag eine Menge Schaden an. Nach dem Töten eines Gegners ist Ihnen dann der nächste kritische Treffer mit Hinterhalt zu 100 Prozent sicher (85 Prozent durch Talente und realistischen 15 von „Haus aus").

Reinlegen: Ein schwaches Talent. Der Effekt ist sinnvoll, nur sollte man sich nicht darauf verlassen. Verbessern Sie lieber Ihre Schleich-, Bewegungs- oder Kopfnusskünste.

Flüchtigkeit: Ein prima Talent, da Sie diese beiden Fähigkeiten im Kampf gegen andere Spieler ständig gebrauchen. Ein perfekt getimtes Blenden rettet Ihnen oftmals die Haut.

Gezahnte Klingen: Ein sehr wichtiges und gutes Talent. Rüstungsignorierende Effekte sind ja momentan schwer im Kommen, da rechnet sich jeder Punkt. Außerdem ist die Erhöhung von *Blutung* wichtig, um diese Fähigkeit als Finishing-Move erster Wahl im Schlachtzug zu etablieren. Voraussetzung für *Blutsturz*.

Geschärfte Sinne: Die Verstohlenheitsentdeckung hilft Ihnen vor allem im Kampf gegen Druiden in Katzenform und gegnerische Schurken. Wenn Sie auf dem Schlachtfeld beim Schleichen an der Fahne von einem anderen Schurken überrumpelt werden, ohne dass Sie ihn vorher gesehen haben, können Sie sicher sein, dass er dieses Talent ausgewählt hat.

Vorbereitung: Dieses Talent ist vor allem für die defensiven Fähigkeiten entscheidend. So können Sie ein zweites *Sprinten* ansetzen, um dem Feind schneller zu entwischen, oder Verschwinden erneut anwenden, falls die Verstohlenheit durch einen anderen Effekt wieder aufgehoben wurde.

Gemeinheiten: Ein herausragendes Talent. Zum einen ermöglicht es, nach dem Standard-Eröffnungschlag *Fieser Trick* noch mehr Attacken zu landen, die Combopunkte verursachen. Der andere Vorteil ist, dass Sie im Schlachtzug gegen Bosse höheren Schaden verursachen, wenn der Boss unter 35 Prozent Gesundheit ist, allerdings nur mit den Spezialattacken.

Blutsturz: *Blutsturz* ist auch nach der Anpassung immer noch ein sehr wirkungsvoller Spezialangriff. Es ist Ihre Hauptattacke als Täuschungs-Schurke, um Combopunkte aufzubauen. Gleichzeitig bieten Sie Ihren Mitspielern ein wenig Support, indem deren erzeugter körperlicher Schaden auf dem Ziel leicht erhöht wird. Blutsturz wird durch Angriffskraft erhöht, weshalb Sie die Anhäufung von Attributen gut im Auge behalten sollten.

Meister des hinterhältigen Angriffs: Für Schurken, die in den ersten Sekunden so viel Schaden wie möglich anrichten wollen, ist dieses Talent recht passabel. Auf langlebige Ziele gesehen ist der Schadensbonus insgesamt jedoch zu gering, als dass sich drei Punkte rentieren würden.

Todbringer: Als *Blutsturz*-Schurke gehören hier alle Punkte unbedingt rein, da Sie damit Ihre Hauptattacke direkt verstärken. Der Effekt steigt außerdem mit besserer Ausrüstung.

Verhüllende Schatten: Wer sich an alte Instanzen wie den Pechschwingehort oder den Geschmolzenen Kern erinnert, der weiß, wie schnell Schurken ins Gras gebissen haben, sobald FEUERKEGEL oder FLAMMENATEM ihre Wirkung taten. Das Problem eines Schurken besteht nämlich immer darin, mitten im Geschehen zu sein, ohne dass man automatisch im Visier der eigenen Heiler ist. Daher kommt vor allen Dingen Schlachtzug-Schurken dieses Talent sehr entgegen. Haben Sie allerdings keine gesundheitlichen Probleme oder verlassen sich auf Bandagen und Tränke, lassen Sie das Talent einfach aus.

Konzentration: *Konzentration* macht den eh bereits gemeinen Eröffnungsangriff des Schurken noch wertvoller. Denn nach nur einem Schlag kann man mit etwas Glück bereits fünf Combopunkte erzeugt haben, was die darauffolgenden Sekunden zu einer überlegenen Situation für den Schurken macht.

Von der Schippe springen: Dieses Talent hat schon so manchen Schurken-Feind geärgert: Da hat man den Meister der Täuschung fast ins Grab geschickt, und plötzlich nimmt er keinen Schaden mehr. Tatsächlich ist jeder Schurke gut beraten, dieses Talent mitzunehmen. Es verschafft Ihnen oft die nötigen Sekunden, um in Deckung zu gehen oder den Kampf zu verlassen.

Finstere Berufung: Wer schon so weit im Talentbaum fortgeschritten ist, muss hier die Punkte reinsetzen, so gut ist das Talent. Ihre Hauptattacke wird deutlich verstärkt und die Erhöhung der Geschicklichkeit äußert sich in mehr Angriffskraft und einer erhöhten Chance, Angriffen auszuweichen.

Schattenschritt: Ein Talent, wie es sich der Meister der Täuschung nur wünschen kann. Und endlich gibt es einen Geschwindigkeitsbonus direkt nach der Anwendung, so dass die anvisierten Gegner nicht mehr unbescholten davon kommen. Die geringen Energiekosten und der erhöhte Schadensbonus tun ihr Übriges. Denken Sie daran, dass Sie den Schattenschritt auch mitten im Kampf verwenden können. So sorgen Sie ein paar Sekunden für Verwirrung und sind im besten Fall noch einem Angriff entgangen.

Der Verstümmeln-Schurke im PvE/PvP

Nach der Veränderung an dem Talent *Stichwunde* (ehemals: *Verbessertes Meucheln*) fragen sich viele Spieler, ob eine *Verstümmeln*-Ausrichtung PvE-tauglich ist und für die Standard-Kampf-Ausrichtung zumindest eine Alternative sein kann. Die kurze Antwort: ja. Die lange Antwort folgt in den nächsten Zeilen. Zudem ist die Rolle des *Verstümmeln*-Schurken im PvP-Spiel interessant. Bietet er eine Alternative zum *Schattenschritt*-Schurken? Interessant ist jedenfalls, dass der *Verstümmeln*-Schurke in beiden Bereichen zurechtkommen kann. Damit ist er die hybride Version einer Schadensmaschine.

Spielweise

Als *Verstümmeln*-Schurke im PvE-Bereich sind Sie hauptsächlich daran interessiert, bei Bosskämpfen den etablierten Kampf-Schurken die Stirn zu bieten. Im Wettkampf um die obersten Plätze der Schadensstatistik muss die Auswahl Ihrer Fähigkeiten stimmen. Wird der falsche Finishing-Move benutzt, ist die schöne Statistik dahin. Daher geben wir Ihnen genug Anhaltspunkte, welche Knöpfe Sie drücken sollen.

Welche Fähigkeiten wofür?

Als Hauptangriff dient Ihnen selbstverständlich *Verstümmeln*. Damit bauen Sie Combopunkte auf, die Sie für Finishing-Moves wieder ausgeben. Da *Verstümmeln* auf vergiftete Ziele 50 Prozent mehr Schaden verursacht, müssen Sie auf mindestens eine Waffe das *Tödliche Gift* auftragen. Damit belegen Sie das Ziel mit dem so wichtigen stapelbaren Schwächungszauber. Wir empfehlen Ihnen, das *Tödliche Gift* auf die Nebenhand aufzutragen. Wie auch später im Abschnitt über den Kampf-Schurken erwähnt, kann so der Schwächungszauber mit *Tückische Klinge* wieder aufgefrischt werden, falls der Debuff auszulaufen droht. Entgegen der landläufigen Meinung vieler Spieler reicht das Gift in der Nebenhand völlig aus, um den gewünschten Effekt zu erzielen, sprich: *Verstümmeln* zwingt Sie nicht, beide Waffen mit Giften zu belegen. Das *Totem des Windzorns* ist für die Haupthand des Schurken immer noch die beste Wahl.

Die Finishing-Moves

Als Finishing-Moves haben Sie *Zerhäckseln*, *Blutung* sowie *Ausweiden* und *Vergiften* zur Verfügung. *Zerhäckseln* und *Blutung* sind beide prima Fähigkeiten, die Sie im besten Falle ganz auslaufen lassen, bevor Sie diese erneuern. Sind beide aktiv und Sie müssen dennoch Combopunkte ausgeben, empfehlen wir Ihnen *Ausweiden* als Alternative. *Vergiften* kann unter den richtigen Umständen gehörig viel Schaden anrichten. Sie riskieren allerdings einen erheblichen dps-Verlust (dps = damage per second = Schaden pro Sekunde), da Sie mit *Vergiften* die Giftstapel vom Ziel entfernen. Die nächsten *Verstümmeln*-Angriffe machen so deutlich weniger Schaden. *Vergiften* gehört also nicht in eine optimale Fähigkeiten-Rotation hinein. Kleiner Tipp: Wenn Sie fünf Combopunkte haben, benutzen Sie niemals *Verstümmeln*. Ansonsten versemmeln Sie zwei Combopunkte, die Sie an anderer Stelle besser ausgegeben hätten. Die richtige Koordination des Combopunkte-Aufbaus, das Sicherstellen der Vergiftung des Ziels und das Timing der Finishing-Moves bestimmen Ihren Schadens-Output.

Vestümmeln im PvP

Für den PvP-Aspekt des Spiels ist der Meucheln-Baum durchaus brauchbar und spaßig, schneidet dort aber im Vergleich mit dem Täuschungs-Baum deutlich schlechter ab. Der Mobilitätsgewinn durch *Schattenschritt* und der passive Lebensretter *Von der Schippe springen* ist für viele Arena-Schurken unverzichtbar und stellt die (ebenfalls sehr starken!) Talente aus dem Meucheln-Baum einfach in den Schatten. Solange Sie nicht auf Teufel komm raus die ersten Plätze der Arena-Tabelle anpeilen, ist der Verstümmler eine konkurrenzfähige Spielart des Schurken im Kampf gegen andere Spieler. Ein großes Plus der Talentverteilung ist der rasante Kombo-Punkt-Aufbau und sehr viel Schaden über kurze Zeit. Dafür sind nicht zuletzt auch die richtigen Werkzeuge erforderlich. Mit blauen Dolchen kratzen Sie die meisten Klassen nur an und sind kaum eine Gefahr. Erst mit epischen Zahnstochern rutscht Ihren Gegnern nach zwei kassierten *Verstümmeln* das Herz in die Hose. Kein Wunder, wenn innerhalb von einer Sekunde die Hälfte der Lebensenergie flöten geht. Ohne *Von der Schippe springen* ist man dafür wesentlich anfälliger gegen konzentriertes Feindfeuer. *Schnelle Erholung* versucht dies zwar auszugleichen, ist aber nicht mit der lebensrettenden Fähigkeit aus dem Täuschungs-Baum vergleichbar.

In der Schlacht

Am meisten Spaß hat ein *Verstümmeln*-Schurke in den Schlachtfeldern, wo er einzelne, schlecht gepanzerte Ziele im Handumdrehen um die Ecke bringt. *Kaltblütigkeit* garantiert einen kritischen Treffer und sollte entweder in Verbindung mit *Verstümmeln* oder *Ausweiden* beziehungsweise *Vergiften* zum Einsatz kommen. Dank *Leichtfüßigkeit* erhalten Sie den für Nahkämpfer so wichtigen Bewegungsbonus bereits durch ein Talent, sparen sich also die Verzauberung *Flinkheit des Ebers* oder den entsprechenden Meta-Edelstein in Ihrem Helm. Im Gegenzug statten Sie die Gegenstände lieber mit anderen Verzauberungen oder Edelsteinen aus, die weitere Boni mit sich bringen. Bei der Wahl Ihrer Gifte achten Sie darauf, dass diese den Gegner auch wirklich vergiften – also einen Debuff auf den Gegner bewirken. Für den Einsatz im PvP eignet sich logischerweise *Wundgift* am besten. So halbieren Sie gleichzeitig den Effekt gegnerischer Heilzauber und erledigen Ihre Opfer schneller.

So verteilen Sie Ihre Punkte:





Talentbaum wurde zur besseren Übersicht getrennt

Mancher Spieler wird hier *Günstige Gelegenheit* aus dem Täuschungs-Baum vermissen. Es hat sich aber rumgesprochen, dass der normale Schaden der Nebenhand durch die *Beidhändigkeits-Spezialisierung* dem „Styleschaden" (=Schaden einer bestimmten Fähigkeit) von *Verstümmeln* durch *Günstige Gelegenheit* leicht überlegen ist. Natürlich ist der Kampf-Baum als Vorschlag keine Empfehlung: wenn Sie die Talente aus dem Täuschungs-Baum vermissen, werden Sie auch dort fündig. Tipp: Nehmen Sie dann *Gezahnte Klinge* mit, um *Blutung* zu verbessern!

So verteilen Sie Ihre Punkte:



Talentbaum wurde zur besseren Übersicht getrennt

Eine 20/41/0-Talentverteilung ist für den Kampf-Schurken Standard. Neben den offensichtlichen Talenten, die Sie nicht umschiffen dürfen, haben Sie allerdings des Öfteren die Möglichkeit, Nuancen Ihrer Spielweise zu betonen. So haben Sie zwischen *Präzision* und der *Beidhändigkeits-Spezialisierung* fünf Punkte zur Verfügung, die Sie je nach Vorliebe verteilen können: *Durchhaltevermögen* oder *Verbessertes Sprinten* als PvP-Ergänzung oder *Blitzartige Reflexe* und *Abwehr* zur Verbesserung der Defensive. Hauptsache, Sie verpassen kein unerlässliches Talent!

Der Kampf-Schurke

Als Schurke mit Konzentration auf den Kampf-Baum haben Sie Großes vor. Denn mit einer solchen Talentverteilung sind Sie für das Spiel in Gruppen und Schlachtzügen prädestiniert. Auf langlebige Ziele verursachen Sie eine Menge konstanten Schaden. Doch nicht nur in der Gruppe macht sich dies bemerkbar, auch im Solo-Spiel machen Sie Ihren Gegnern so am schnellsten den Garaus. Welche Angriffe dabei eine Rolle spielen, verraten wir Ihnen genauso wie die Fähigkeiten in der Praxis.

Die wichtigsten Fähigkeiten

Als Hauptattacke dient Ihnen der *Finstere Stoß*. Damit bauen Sie Combopunkte auf, mit denen Sie Spezialschläge ausführen können. Je mehr Combopunkte, desto mächtiger ist die Spezialfähigkeit in Sachen Schadenswirkung oder Dauer. Im Solospiel bauen Sie also meist fünf Combopunkte auf und schlagen dann mit *Ausweiden* zu. Lebt der Gegner etwas länger, ist es auch lohnenswert, mit *Fieser Trick* zu beginnen und die gewonnenen Combopunkte sofort für *Zerhäckseln* auszugeben. Das ist dann über die nächsten Sekunden aktiv, während Sie erneut Combopunkte aufbauen. *Zerhäckseln*, besonders in der durch Talente verbesserten Version, ist einer der besten Finishing-Moves im Spiel und kann Ihnen bei langlebigen Gegnern einen riesigen Schadensschub geben. Da Zerhäckseln sehr lange anhält, ist ein zweiter Finishing-Move wichtig: *Blutung*. Im Idealfall können Sie diese beiden Finishing-Moves abwechselnd ausführen. Die Strategie ändert sich natürlich, wenn die Gegner Immunitäten aufweisen. So ernten Sie zum Beispiel nur Gelächter, wenn Sie einem Instanz-Boss mit dem *Fiesen Trick* begegnen. Und *Blutung* lässt sich ebenfalls nicht auf alle Gegner anwenden.

Das Thema Waffe

Im Kampf-Baum befindet sich für jede Waffengattung eine Spezialisierung. Es stellt sich automatisch die Frage: Machen Sie die Talentwahl von Ihrer Waffe abhängig? Oder passen Sie die Waffenwahl der Qualität der Spezialisierung an? Selbstverständlich raten wir Ihnen nicht zu einer *Dolch-Spezialisierung*, wenn Sie lediglich grüne Dolche besitzen, aber zwei epische Faustwaffen oberster Qualität auf der Bank liegen haben. Sie sollten dennoch ein paar Dinge wissen, die die Waffenwahl ganz entscheidend beeinflussen:

1. Als Kampf-Schurke machen Sie mit Dolchen weniger Schaden als mit Schwertern oder Faustwaffen. Wie kann das sein? Dolche sind durchschnittlich deutlich schneller als andere Waffen. Während die Nebenhand durch das Talent *Kampfkraft* zwar eine schnelle Waffe erfordert, um schnell Energie zu erzeugen, brauchen Sie in der Haupthand eine langsame Waffe, um mit dem *Finsteren Stoß* viel Schaden anzurichten. Dolche bieten sich dazu kaum an, aber bei Schwertern und Faustwaffen finden Sie viele langsame Exemplare. Durch Arena-Spiele oder Ehrenpunkte kommen Sie am schnellsten an tolle Waffen.
2. Dazu kommt, dass die *Schwert-Spezialisierung* die beste der drei Arten ist. Ein zusätzlicher Schlag wird bei den heutigen Tempo-Wertungen sehr häufig ausgelöst und bedeutet einen höheren Schadenszuwachs als eine gesteigerte Chance auf kritische Treffer. Das freut den Mensch-Schurken, der zusätzlich über eine höhere Waffenkundewertung mit Schwertern verfügt.
3. Die *Streitkolben-Spezialisierung* verfügt über den schwächsten Schadensbonus, hat aber eine Besonderheit, die viele PvP-Spieler anlockt: die Betäubung. Mit einer zusätzlichen Chance, den Gegner drei Sekunden lang zu betäuben, sorgen Sie in den Gefechten gegen andere Spieler oft für Überraschungsmomente, die den Gegner kaltstellen und ärgern. Unterschätzen Sie dieses Talent auch nicht für das Solospiel: Sie bekommen deutlich weniger Kloppe, wenn Sie Ihren Gegner ständig betäuben. Und bei fiesen Zauberkundigen freuen Sie sich über jede Unterbrechung des Zaubers wie ein Schneekönig. Um in den großen Instanzen an der Spitze der Schadensstatistik mitmischen zu können, ist diese Spezialisierung aber eher ungeeignet.
4. Daher gilt: Falls Sie nur begrenzten Zugriff auf wirkungsvolle Waffen haben, passen Sie die Talentverteilung der Situation an. Ihr Ziel sollte es aber sein, mächtige Schwerter zu ergattern und die *Schwert-Spezialisierung* auszuwählen. Das ist im Moment im PvE-Bereich das Nonplusultra und besonders Schwerter sind allerorten verfügbar.

Gifte

Einen kleinen Anteil Ihres Schadens-Outputs liefern Sie über Ihre Gifte ab. Je nach verteilten Talentpunkten kann der Schaden höher oder niedriger sein. Trotzdem gilt: Ohne Gifte auf den Waffen geht kein Schurke ins Rennen. Als Schurke legen Sie meist mit einer Kombination aus *Tödlichem* und *Sofort wirkendem* Gift los. Das *Tödliche Gift* sollten Sie nicht auf beide Waffen auftragen, weil das Gift dann öfter ausgelöst wird, als es auf dem Ziel stapelbar sein kann. Denn Ihr Ziel hat nur Platz für fünf Stapel dieses Giftes und um das zu erreichen, ist eine Waffe völlig ausreichend. Als Raid-Schurke haben Sie aber manchmal einen Schamanen in der Gruppe, der das *Totem des Windzorns* setzt. Dann lassen Sie auf jeden Fall das Gift auf der Hauptwaffe weg, um von diesem Effekt zu profitieren. Grund: Gifte machen moderaten, aber nur statischen Schaden, während der *Windzorn*-Effekt mit sämtlichen Attributen skaliert und somit bei halbwegs gutem Ausrüstungsstand immer die bessere Wahl ist. Tragen Sie dann lieber das *Tödliche Gift* auf die Nebenhand auf. Dieses Gift hat den Vorteil, dass die Stapel mit einer einzigen Anwendung von *Tückische Klinge* aufgefrischt werden. Blöd ist es nur, wenn der Gegner völlig immun gegen Gifte ist. Dann müssen Sie mit anderen Waffenbuffs vorliebnehmen, beispielsweise Wetzsteinen.

Der Schattenschritt-Schurke

Die Spielweise eines Arena-Schurken unterscheidet sich von der einer PvE-Schadensmaschine in vielerlei Weise. In der Arena müssen Sie viel mehr Fähigkeiten einsetzen – und diese oft spontan, gezielt und auf wechselnde Ziele. Klar, dass da viele Spieler überfordert das Handtuch werfen. Doch mit viel Übung und dem Wissen über die Macht Ihrer Kontrollfähigkeiten klettern Sie die Arena-Rangliste nach oben. Garantiert.

Die Grundlagen: Kontrollfähigkeiten

Sie müssen all Ihre Kontrollfähigkeiten kennen, beherrschen und im besten Falle an Hotkeys (Tastaturkürzel) binden. Nur so haben Sie die Möglichkeit, Ihre Gegner gezielt zu kontrollieren und auf gegnerische Angriffe angemessen zu reagieren. Wir stellen Ihnen die wichtigsten Kontrollfähigkeiten vor:

- *Blenden*: Eine sehr mächtige Möglichkeit, den Gegner ganze zehn Sekunden lang zu desorientieren. Mit einer mittleren Reichweite von zehn Metern müssen Sie mit dem Ziel von *Blenden* nicht direkt im Nahkampf sein; wunderbar, wenn es den feindlichen Heiler unterbricht. *Blenden* kann vom Betroffenen nur durch die PvP-Insignie gebrochen werden! Ein zweites *Blenden* mit *Vorbereitung* ist nicht möglich, da *Vorbereitung Blenden* nicht betrifft. Tipp: *Blenden* verschafft Ihnen ein paar Sekunden Zeit, in denen Sie sich verbinden können. Nutzen Sie dies, wenn Sie stark angeschlagen sind. *Flüchtigkeit* verringert die Abklingzeit von *Blenden* um ganze 1,5 Sekunden. Als Täuschungs-Schurke ist dieses Talent daher Pflicht.
- *Kopfnuss*: Auch mit dieser Fähigkeit machen Sie einen Gegner unschädlich, dazu darf sich das Ziel allerdings nicht im Kampf befinden. Außerdem müssen Sie im Verstohlenheitsmodus sein. Sind Sie erst einmal enttarnt, gelangen Sie nur durch *Verschwinden* oder Untätigkeit aus dem Kampf und können wieder in die Schatten schlüpfen. Und selbst dann können Sie kämpfende Gegner nicht „*Kopfnussen*". Diese Fähigkeit ist also nur etwas für die Sekunden vor dem Sturm.
- *Solarplexus*, *Tritt* und *Nierenhieb*: Diese Fähigkeiten betäuben den Gegner oder unterbrechen ihn in seiner Handlung und im Falle des *Nierenhiebs* trifft sogar beides zu. *Tritt* ist die schnellste Möglichkeit, einen Gegner beim Zauberwirken zu unterbrechen. *Solarplexus* hat dieselbe Abklingzeit wie *Tritt*, nämlich zehn Sekunden, betäubt aber den Gegner je nach Combopunkten für eine bestimmte Zeit. Da Schaden allerdings diesen Effekt wieder bricht, hängt es oft von Ihnen ab, wann Sie den Gegner wieder aus seiner Handlungsunfähigkeit befreien. Geht es Ihnen nur darum, den Gegner beim Zauberwirken zu unterbrechen, so können Sie also eine der beiden Fähigkeiten benutzen, wenn die andere noch Abklingzeit besitzt. *Nierenhieb* hat den tollen Vorteil, nicht zu brechen, wenn das Ziel Schaden erleidet. Sie sollten also munter weiter draufloszuschnetzeln, um wieder Combopunkte zu sammeln. Außerdem gibt es für Freunde des Meucheln-Baumes das gute Talent *Verbesserter Nierenhieb*, welches den erlittenen Schaden des Ziels ein wenig erhöht, sollte es von *Nierenhieb* betroffen sein. Beachten Sie auch, dass der *Nierenhieb* eine mittelhohe Abklingzeit von 20 Sekunden hat. Tipp: Wenn Sie direkt nach Ende der Abklingzeit noch ein bis zwei Sekunden mit dem nächsten *Nierenhieb* warten, ist dieser nicht mehr dem Effekt der nachlassenden Wirkungskraft unterworfen! Dazu müssen Sie zwischen dem Nachlassen des ersten *Nierenhiebs* (nach sechs Sekunden bei fünf Combopunkten) 15 Sekunden verstreichen lassen = 21 Sekunden. Die eine Sekunde nach Ende der Abklingzeit sollten Sie also abwarten!

Neben diesen Kontrollfähigkeiten haben Sie auch noch einige defensive Mittel in petto. Mit *Entrinnen* lassen Sie ein paar Nahkampfangriffe oder Pfeile an sich vorbeisausen, was Ihnen oftmals die Haut rettet. *Verschwinden* bringt Sie in den Verstohlenheitsmodus und aus dem Kampf heraus, ist aber oftmals kein Garant dafür, den Kopf aus der Schlinge gezogen zu haben. Denn sofern Sie mit einem schädlichen Zauber oder Effekt über Zeit belegt sind, wird Sie der nächste Tick wieder sichtbar machen. Im Kampf gegen Hexenmeister oder Schattenpriester benutzen Sie daher immer zuerst den *Mantel der Schatten*, um die lästigen DoTs zu entfernen, und erst dann wenden Sie *Verschwinden* an. Auch sind Jäger und Druiden gewieft genug, den Schurken mit einem *Jäger-Mal* oder dem *Feenfeuer* zu ärgern, was Ihre *Verstohlenheit* aufhebt beziehungsweise gar nicht erst möglich macht. Benutzen Sie *Verschwinden* ebenfalls nicht direkt in der Nähe von Magiern oder Kriegern. Sind die Gegenspieler fit genug, haben Sie die Taste für die *Arkane Explosion* oder den *Demoralisierenden Ruf* schneller gedrückt, als Sie sich vom Acker machen können. Das Gleiche gilt für Hexenmeister und Priester, die Sie mit flächendeckenden *Furcht*-Effekten entlarven können.

Gifte

Gifte sind in der Arena unerlässlich. Dabei spielt die Schadenskomponente weniger eine Rolle. Stattdessen empfehlen wir die Kombination aus *Wundgift* und *Verkrüppelndem Gift*. Das *Wundgift* hat einen heilungsreduzierenden Effekt und kann bis zu fünfmal stapeln (bei zehn Prozent Heilungsreduzierung pro Stapel). Das *Verkrüppelnde Gift* hindert Gegner daran, von Ihnen wegzugelangen. Oft ist der letzte Effekt entscheidender, daher raten wir Ihnen, das *Verkrüppelnde Gift* auf die Nebenhand aufzutragen, um Gegner gezielt mit *Tückische Klinge* am Weglaufen zu hindern.

Cooldown

Der Schurke lebt und stirbt mit seinen Abklingzeiten. Damit man immer im Blick hat, ob eine Fähigkeit verfügbar ist, empfehlen wir das Add-on Ghost: Pulse 2, zu finden unter http://www.wowinterface.com/downloads/info8418-GhostPulse.html. Damit können Sie eine Fähigkeit mit einem Symbol versehen und an beliebiger Stelle auf dem Bildschirm aufflackern lassen, wenn die Abklingzeit vorbei ist.

So verteilen Sie Ihre Punkte:



Talentbaum wurde zur besseren Übersicht getrennt

Im Täuschungs-Baum warten viele Talente auf Sie, die den Schaden aus der *Verstohlenheit* heraus erhöhen: *Verbesserter Hinterhalt* oder *Meister des hinterhältigen Angriffs* beispielsweise. Lassen Sie diese Talente jedoch besser aus. In den Arenen stellt der Erstschlag nur einen Bruchteil des gesamten Kampfes dar. Außerdem können Schadensspitzen auf ein Ziel mit 100 Prozent Gesundheit deutlich besser mit Heilung gekontert werden, als wenn der Gegner bereits deutlich angeschlagen ist.
Die ergänzenden Punkte im Meucheln-Baum dienen hauptsächlich der Schadenssteigerung. Da *Blutsturz* Ihre Hauptattacke ist, ist *Tödlichkeit* im Meucheln-Baum eine sehr gute Wahl.

Schurke

Jäger



GRÜNER FAVORIT Orcs sind als Jäger bestens geeignet. Besonders der Schadensbonus des Begleiters durch *Befehlsgewalt* macht sich auf dem Weg zur Maximalstufe deutlich bemerkbar.

Stand: Patch 2.4. | Autor: Patrick Neef

Ganz ehrlich: Wer einen Jäger spielt, muss auf dem Weg bis Level 70 nicht besonders viel können. Ab Level 10 erhält man einen Begleiter, der die meiste Kloppe einsteckt, während Sie aus dem Hintergrund ungestört drauflosballern. Wenn Sie Langeweile nicht abschreckt, geht das bis Level 70 so weiter. Dafür bewältigen Sie die Quests auch deutlich leichter als Ihre Kollegen und können so manch schwere Elite-Quest alleine angehen. Widmen Sie sich nebenher etwas dem PvP-Spiel, haben Sie ebenfalls gute Karten. Das Schadenspotenzial des Jägers reicht locker für die oberen Plätze aus. Mit Ihren Fallen und dem für Widersacher nervigen Begleiter sind Sie der ideale Störenfried.

Ab Level 70

Ist die Maximalstufe erreicht, kommt deutlich mehr Abwechslung ins Spiel. In der Arena sind Jäger zwar unterrepräsentiert, können aber mit etwas Geschick über Sieg und Niederlage entscheiden. Im Solo-, Gruppen- und Schlachtzugspiel kommt der Jäger ebenfalls bestens zurecht. Besonders der Tierherrschafts-Jäger kann durchaus mit den anderen Schadensklassen mithalten. Und langweilig wird es auch nie: Fallen legen, dem Tank per *Irreführung* zu mehr Bedrohung verhelfen und so manchen Pull einleiten – all das kann der Jäger hervorragend.

Doch wie spielt sich der Jäger im Detail? Wir beleuchten die wichtigsten Merkmale des Jägers und sagen Ihnen, wie Sie am besten damit umgehen.

Der Begleiter

Ohne Tier ist der Jäger nur ein Schatten seiner selbst. Zum Glück erhalten Sie den Gefährten schon mit Level 10 durch eine Quest, bei der Sie lernen, Tiere zu zähmen. Fortan können Sie sich fast alle Wildtiere gefügig machen, die Ihre eigene aktuelle Charakterstufe nicht überschreiten. Insgesamt dürfen Sie über drei Tiere verfügen, wovon Sie immer nur eines bei sich haben können; die anderen lagern Sie bei einem Stallmeister. Diese finden Sie bei fast allen Gasthäusern.

In Bezug auf Ihren Gefährten gibt es ein paar wichtige Dinge zu beachten. Zum einen ist die Hauptaufgabe des Tiers, Ihnen die Gegner vom Hals zu halten. Dazu benutzt es *Knurren*, eine dem *Spott* ähnliche Fähigkeit, die Sie beim Tierausbilder lernen und dann dem Begleiter beibringen. Den Tierausbilder sollten Sie regelmäßig aufsuchen. Ihr Begleiter erhält mit steigender Zufriedenheit (durch Füttern) und Stufe Ausbildungspunkte, die Sie für Fähigkeiten des Tieres ausgeben. Der Tierausbilder hat immer neue Ränge dieser Fähigkeiten parat.

Wichtig ist auch, was Ihr Tier an Futter verzehrt. Denn nur durch adäquates Futter bleibt die Zufriedenheit des Tieres auf der Maximalstufe und nur dann ist sein ausgeteilter Schaden so hoch wie möglich. Sinkt die Zufriedenheit des Begleiters, sinkt auch der ausgeteilte Schaden (achten Sie dazu auf das kleine gesichtähnliche Symbol am Lebensbalken des Tieres).

Auch essen nicht alle Tiere jedes Futter. Manche verweigern Fleisch, während andere nur Fisch zu sich nehmen. Informieren Sie sich daher, wo Sie passendes Futter bekommen und packen Sie davon genügend ein.

Welches Tier sich für welche Situation am besten eignet, zeigen wir Ihnen im Extra-Abschnitt auf der nächsten Seite.

Der Rest: Fallen, Schüsse, Stiche und Nahkampfangriffe

Ihr Begleiter macht natürlich nicht alles allein. Als Jäger haben Sie ein großes Arsenal an Schüssen und anderen Möglichkeiten, Ihrem Gegner einzuheizen. Das Wichtigste dabei: der Abstand zum Feind. Zwar wurde die sogenannte „Tote Zone", in der Sie Ihren Gegner weder mit Nahkampf- noch mit Fernkampfattacken belästigen konnten, komplett entfernt: Die Nahkampfreichweite endet bei fünf Metern, und genau dort beginnt die Reichweite für das Schießen. Dennoch wird der Kampf unangenehm, wenn Sie vom Gegner in den Nahkampf gezwungen werden. Um da wieder herauszukommen, haben Sie mehrere Mittel zur Hand. Das wichtigste ist die *Eiskältefalle*, mit der Sie den Gegner für mehrere Sekunden einfrieren; genug Zeit also, sich von ihm zu entfernen. Legen Sie sich diese Falle früh auf eine Maustaste und gewöhnen Sie sich an den Einsatz derselben. Doch Vorsicht: Die *Eiskältefalle* bricht, wenn das Ziel Schaden erlangt. Ist Ihr Ziel mit Schaden-über-Zeit-Zaubern belegt, wird es automatisch nach wenigen Momenten von selbst aus der Falle gelangen. Manchmal kann es auch vorkommen, dass Ihr Tier den Feind unbeabsichtigt aus der Falle befreit.

Der *Streuschuss*, das 21er-Talent im Treffsicherheits-Baum, ist ebenfalls eine gute Möglichkeit, den Gegner für wenige Sekunden unschädlich zu machen. Sind Sie hingegen Tierherrschafts-Liebhaber, können Sie Ihrem Begleiter per *Einschüchterung* den Befehl geben, den Gegner für drei Sekunden zu betäuben. Zur Not bleibt Ihnen noch die Möglichkeit, per *Zurechtstutzen* die Bewegungsgeschwindigkeit vom Feind einzuschränken. Am besten jedoch lassen Sie Ihren Gegner erst gar nicht nahe genug an sich heran. Der *Erschütternde Schuss* in Kombination mit einer *Frostfalle* wirkt hier Wunder.

Grundlegendes

Berufe

Für Lederträger bis Level 40 und danach Schwere Rüstungs-Träger bietet sich der Beruf Lederverarbeitung an, um sich eine wertvolle Rüstung zu basteln. Mit Kürschnerei besorgen Sie sich dazu die nötigen Rohstoffe aus eigener Hand. Um später im Spiel viel Geld zu verdienen, bieten sich andere Berufe wie Juwelenschleifen, Verzauberungskunst oder Bergbau eher an.

Attribute

Jäger setzen vor allem auf Beweglichkeit und Angriffskraft (1 Punkt Beweglichkeit = 1 Angriffskraft, 40 Punkte = 1 % Chance auf kritischen Treffer). Tierherrschafts- und Treffsicherheits-Jäger setzen eher auf Angriffskraft, um den Schaden direkt zu steigern. Für Treffsicherheits-Jäger wartet außerdem ganz weit unten im Baum das Talent *Meisterschütze*, welches die Angriffskraft um satte zehn Prozent erhöht. Überleben-Jäger tendieren eher zur Anhäufung von Beweglichkeit, um mit *Blitzartige Reflexe* und *Schwäche aufdecken* den Schaden von sich und den Mitstreitern zu erhöhen.

Rassenwahl

Auf Horde-Seite sind sowohl Trolle durch ihre *Bogenspezialisierung* und *Berserkerfähigkeit* (kurzzeitig höhere Angriffsgeschwindigkeit) als auch Orcs mit *Befehlsgewalt* (fünf Prozent mehr Schaden der Begleiter) und *Kochendes Blut* (kurzzeitig erhöhte Angriffskraft) eine gute Wahl. Auf Allianz-Seite eignen sich die Zwerge durch ihre *Schusspezialisierung* recht gut. Nachtelfen können mit *Schattenhaftigkeit* Feinden auflauern und dann zuschlagen – auf den Schlachtfeldern sehr beliebt.

Die besten Begleiter für jede Lage

Vom äußerlichen Erscheinungsbild abgesehen, unterscheiden sich zähmbare Tiere durch zwei Dinge: ihre Konstitution und ihre Fähigkeiten. Je nach Art schwanken nämlich die Rüstungs- und Ausdauerwerte der Tiere. Bei den Fähigkeiten wird es komplizierter. Manche sind nur bestimmten Arten vorbehalten, andere grundlegende Fähigkeiten stehen sehr vielen Spezies zur Verfügung.
Je nach Einsatzgebiet eignen sich manche Tiere besser als andere. Wir sagen Ihnen, welche Begleiter wir für die Solo-, PvE- und PvP-Spielweise empfehlen würden.

Das Solo-Spiel

Wenn Sie vorwiegend alleine unterwegs sind, Tages-Quests bestreiten oder bestimmte Gegenstände für Ihren Beruf „farmen", dann brauchen Sie einen Begleiter, der möglichst viel Schaden kassieren kann. Ansonsten haben Sie zu viele Pausen und es geht nur langsam voran. Bären und Eber verfügen über erhöhte Rüstungs- und Ausdauerwerte, die Sie über Ausbildungspunkte noch steigern können. Ein Tipp: Wenn Sie für lange Zeit immer wieder dieselben Gegner töten müssen, bilden Sie Ihren Begleiter entsprechend aus. Kämpfen Sie beispielsweise tagelang auf dem Elementar-Plateau gegen Feuer- und Luftelementare, verpassen Sie Ihrem Begleiter am besten maximale Feuer- und Naturresistenz.

Die Arena

Hier haben wir eine uneingeschränkte Empfehlung für Sie: Besorgen Sie sich einen Skorpion. Mit seinem Skorpidgift erzeugt er einen zusätzlichen Schwächungszauber beim Gegner, der das Dispellen erschwert. Verpassen Sie dem Tier über Ausbildungspunkte Kobrareflexe (schlägt mit höherer Angriffsgeschwindigkeit zu), Schatten-, Natur- und Frostwiderstand sowie Skorpidgift Rang 5. In der Arena gibt es für Heiler kein nervigeres Tier als einen Skorpion. Profi-Arena-Spieler wählen *Erhöhte Tiergeschwindigkeit* aus, damit Ihr Gefährte die gegnerischen Heiler noch schneller beim Trinken stören kann. Ansonsten ist Ihr Tier schlicht zu langsam.

In der Gruppe und im Schlachtzug

Da Ihr Begleiter hier im besten Fall gar keinen Schaden einsteckt, benötigen Sie ein Tier, das so viel Schaden wie möglich anrichtet. Katzen, Raptoren oder Felshetzer eignen sich dazu prima, da diese Tiere von Haus aus zehn Prozent mehr Schaden anrichten als andere Tiere. Außerdem können diese Tierarten Fähigkeiten ohne Abklingzeit erlernen (bei der Katze ist dies *Klaue*, bei den Raptoren und Felshetzern *Durchbohren*). Somit können die Begleiter auch alle vorhandenen Fokuspunkte nutzen und müssen nicht erst warten, bis die Abklingzeit einer Fähigkeit abgelaufen ist. Um das Maximum aus Ihrem Schadenspotenzial herauszuholen, legen Sie sich *Fass* auf eine schnell erreichbare Taste, so dass Sie diese Fähigkeit jedes Mal schnell auslösen können.

Die optimale Talentverteilung bis Stufe 70

Sinnvolle Tipps und Tricks zur Spielweise innerhalb der Levelstufen:	Stufe	Die hier beschriebenen Talente sollten Sie auf dem Weg auf Level 70 aussuchen, wenn Sie reibungslos leveln möchten:
Ab Level 10 bekommen Sie endlich den heiß ersehnten Begleiter. Dieser hält Ihnen die Gegner vom Leib, während Sie aus sicherer Entfernung Schaden anrichten. Vorsicht: Schicken Sie das Tier nicht in Gegnermassen hinein. Die Gefahr, zaubernde Feinde anzulocken, ist dabei recht groß. Oft haben Sie mehr Erfolg, wenn Sie einzelne Gegner aus Gruppen herauspullen.	10–19	**Belastbarkeit-Ausbildung** (Tierherrschaft) 5/5 · **Konzentriertes Feuer** (Tierherrschaft) 2/2 · **Dickes Fell** (Tierherrschaft) 3/3 Als Jäger sind Sie anfangs von der Zähigkeit Ihres Tieres abhängig. Denn sobald Ihr Begleiter stirbt, stürzen sich die Gegner auf Sie und zwingen Sie in den Nahkampf. Zehn Prozent mehr Leben sowie 20 Prozent mehr Rüstung sind ein guter Anfang.
Jetzt, da Sie die *Eiskältefalle* haben, können Sie es mit zwei oder drei Gegnern aufnehmen oder unbeabsichtigt dazustoßende Feinde einfach einfrieren. Ihr Begleiter lässt glücklicherweise sofort vom Eisblock ab und knöpft sich einen anderen Gegner vor. Auch können Sie ab Level 20 Gebrauch von dem *Aspekt des Geparden* machen. Damit eilen Sie deutlich schneller von Quest zu Quest.	20–29	**Entfesselter Zorn** (Tierherrschaft) 5/5 · **Wildheit** (Tierherrschaft) 5/5 Mit den beiden Talenten *Entfesselter Zorn* und *Wildheit* wird das Schadenspotenzial Ihres Begleiters deutlich erhöht. Dadurch generiert er auch mehr Bedrohung, was Ihnen hilft, die Gefechte unbeschadet zu überstehen.
Und schon wieder wird es leichter. Mit der Stufe 30 bekommen Sie die Fähigkeit *Totstellen*, die Ihnen ständig das Leben retten wird. Die Gegner lassen von Ihnen ab und wenden sich Ihrem Begleiter zu, der mit *Einschüchterung* nun auch noch unglaublich viel Bedrohung generiert. Achten Sie aber darauf, dass das *Tier heilen* Bedrohung bei nicht angeschlagenen Gegnern weckt, die sich dann wieder Ihnen zuwenden.	30–39	**Geistbande** 2/2 · **Einschüchterung** 1/1 · **Wildtierdisziplin** 2/2 · **Raserei** 4/5 · **Verb. Tier heilen** 1/2 (Alle im Tierherrschafts-Baum) Hier wird's komfortabel. Einschüchterung ist ein prima Bedrohungsschub auf Knopfdruck. Und Wildtierdisziplin gibt Ihrem Tier mehr Fokuspunkte. Auch dadurch verursacht er mehr Schaden. Geistbande hingegen ist kein Muss, aber bei langen Soloausflügen sehr hilfreich.
Unser Tipp: Bleiben Sie Tierherrschafts-Jäger. Das Questen wird immer einfacher, außerdem macht sich bei Level 40 auch der Sprung von Leder auf Schwere Rüstung beim Tier bemerkbar. Ihr Begleiter skaliert ja mit Ihren Werten mit. Viele neue Fähigkeiten bekommen Sie nun nicht mehr. Gewöhnen Sie sich an den Gebrauch Ihrer *Aufspüren*-Fähigkeit: Das erleichtert das Finden der Gegner.	40–49	**Zorn des Wildtieres** 1/1 · **Verbessertes Tier heilen** 2/2 · **Wilde Eingebung** 3/3 · **Gewandtheit der Schlange** 5/5 (Alle im Tierherrschafts-Baum) Das *Tier heilen* benötigen Sie sehr oft, darum rechnen sich zwei investierte Punkte enorm. *Raserei* brauchen Sie hingegen nur zu 80 Prozent ausbauen, denn schon bei vier Punkten ist diese Fähigkeit nahezu daueraktiv.
Das letzte Talent im Tierherrschafts-Baum ist das i-Tüpfelchen auf Ihrem ohnehin schon enormen Schadens-Output. Ab jetzt toben Sie sich im Treffsicherheits-Baum aus. In Ihrem Questlog rot markierte Quests können Sie dank Ihres starken Begleiters bedenkenlos angehen. Dabei ändert sich die Vorgehensweise leider kaum, was für wenig Abwechslung sorgt.	50–59	**Wildes Herz** (Tierherrschaft) 1/1 · **Tödliche Schüsse** (Treffsicherheit) 5/5 · **Verb. Mal des Jägers** (Treffsicherheit) 4/5 Nach 41 im Tierherrschafts-Baum investierten Punkten wird es Zeit, in den Treffsicherheits-Baum zu wechseln. *Tödliche Schüsse* ist ein Muss, und das *Verbesserte Jäger-Mal* erhöht gleichzeitig die Angriffskraft des Begleiters.
Ein paar neue Fähigkeiten kommen hinzu, die aber an der Spielweise des Jägers nur wenig ändern. Sie können den *Aspekt des Falken* durch den der *Viper* ablösen. So wird die Mana-Belastung durch *Tier heilen* noch geringer und Sie haben so gut wie keine Pausen mehr.	60–70	**Verb. Mal des Jägers** 5/5 · **An die Kehle gehen** 2/2 · **Gezielter Schuss** 1/1 · **Schneller Tod** 2/2 · **Todbringende Schüsse** 5/5 (Alle im Treffsicherheits-Baum) *An die Kehle gehen* sorgt für noch mehr Fokuspunkte beim Begleiter. Der *Gezielte Schuss* ist zwar für Solo-Spieler uninteressant, für gelegentliche PvP-Gefechte hingegen Pflicht. *Todbringende Schüsse* heben Ihr Schadensniveau um ein beträchtliches Maß.

Die besonders wichtigen Talente sind rot markiert.



TIERHERRSCHAFT

Talentbaum: Tierherrschaft

Tierherrschafts-Jäger sind im Schlachtzug beliebt, im Solo-Spiel bequem und von Gegenspielern gehasst. Vor allem eignet sich dieser Baum aber besonders gut für den schnellen Weg zur Maximalstufe. Ihr Tier teilt viel Schaden aus, hält die Gegner von Ihnen fern und wird mit zunehmenden Talenten immer stärker. Umso verwunderlicher ist es, dass der einst so schwache Talentbaum (vor der Erweiterung The Burning Crusade) plötzlich der Ort ist, an dem sich PvE-Spieler austoben. Ja, ganz richtig gelesen: Der Tierherrschafts-Jäger ist die beste Wahl des Waldmanns, wenn es darum geht, im PvE-Bereich höchstmöglichen Schaden auszuteilen.

Der Tierfreund in der Gruppe

In der Gruppe oder im Schlachtzug müssen Jäger ein paar Dinge beherzigen, um ganz vorne mit dabei zu sein. Am wichtigsten ist Ihr Begleiter: haben Sie immer ein Auge auf seinen Lebensbalken. Stirbt das Tier, sollten Sie es so schnell wie möglich wiederbeleben (Schlachtzug-Jäger haben daher das Talent *Verbessertes Tier wiederbeleben* ausgebaut). Ihre *Schüsse* setzen sich nur aus den *Automatischen* und den *Zuverlässigen Schüssen* zusammen. Wegen *Gewandtheit der Schlange* und dem voll ausgebauten *Aspekt des Falken* ist Ihre Schussgeschwindigkeit ohnehin viel zu hoch, um eine komplizierte Schussrotation zu fahren.
Auch für Ihre Gruppenmitglieder ist der Tierherrschafts-Baum prima: Per *Wilde Eingebung* wird der Schaden der gesamten Gruppe kurzzeitig gesteigert.

Und wie sieht's im PvP aus?

Anfangs konnte der Tierherrschafts-Jäger gut mithalten. Der knallrote Begleiter hat in der Arena für eine Menge Frust auf der Gegenseite gesorgt. Mittlerweile hat der Jäger aber – vor allem in der Arena – andere Aufgaben, für die sich der Treffsicherheits-Baum besser eignet.

Verbesserter Aspekt des Falken: Bei jedem zehnten Schuss wird Ihre Angriffsgeschwindigkeit erhöht – ein deutlicher Schadensschub für PvE-Jäger, die lange Zeit auf einzelne Ziele feuern. Allein schon aufgrund mangelnder Alternativen bis zum Aspekt der Viper sollten Sie diesen Aspekt auch beim Leveln daueraktiv haben.

Belastbarkeit-Ausbildung: Insbesondere auf dem Weg zur Maximalstufe zählt jeder Lebenspunkt – sowohl für Sie als auch für Ihren Begleiter. Aber auch im PvP-Spiel sind die zusätzlichen Gesundheitspunkte ein netter Bonus.

Konzentriertes Feuer: Nicht nur für Tierherrschafts-Jäger ein absolutes Muss. Auch anders orientierte Jäger nutzen dieses Talent, wenn sie die Punkte übrig haben.

Verbesserter Aspekt des Affen: Dieses Talent kann getrost weggelassen werden. Als Jäger befinden Sie sich sehr selten im Nahkampf. Und da Sie schon mit Level 10 einen Begleiter erhalten, ist dieser Aspekt auch für frischgebackene Jäger keinen Punkt wert.

Dickes Fell: Ihr Begleiter kassiert weniger physischen Schaden. Das macht sich bei den unzähligen Kill-Quests deutlich bemerkbar und schont auch Ihren Mana-Haushalt, weil Sie das Tier weniger heilen müssen.

Verbessertes Tier wiederbeleben: Viele PvE-Spieler, die aktiv in Schlachtzuginstanzen unterwegs sind, wollen auf dieses Talent nicht verzichten. Denn damit ist das Tier selbst im Kampf in Sekundenschnelle wiederbelebt. Ohne Begleiter wäre der reine Tierherrschafts-Jäger nur ein Schatten seiner selbst. Auch der Arena-Jäger setzt immer mehr auf dieses Talent, denn der Begleiter ist ein unverzichtbares Mittel, um Gegner zu nerven und am Zirken zu hindern.

Orientierung: Ein nahezu sinnfreies Talent. Der Tempo-Bonus ist völlig uninteressant, da Sie diesen Aspekt nur sehr selten einsetzen. In drei Jahren WoW-Spielzeit ist mir niemand begegnet, der in dieses Talent investiert hat.

Erhöhte Tiergeschwindigkeit: Ein sehr nützliches Talent, das zwar nicht zum Schadensausstoß Ihres Begleiters beiträgt, aber in vielen Situationen nützlich ist. Beim Leveln ist das Tier immer deutlich schneller beim Gegner,

was Ihre Geduld weniger strapaziert. Zudem können Sie dann bei der Ausbildung des Begleiters auf Tempofähigkeiten wie Spurt, Sturmangriff oder Sturzflug verzichten. Auch in der Arena und im Schlachtfeld ist das Talent super, um Fahnenträger zu nerven oder Heiler schnell beim Trinken zu stören.

Entfesselter Zorn: 20 Prozent mehr Schaden des Begleiters für schlappe fünf Punkte. Für Tierherrschafts-Jäger ein Muss.

Verbessertes Tier heilen: Dieses Talent kommt erst spät im Spiel zur Geltung, weil sich dann die Mana-Ersparnis richtig bemerkbar macht. Wenn Sie längere Zeit solo unterwegs sind, haben Sie mit diesem Talent und dem *Aspekt der Viper* praktisch keine Trinkpausen mehr.

Wildheit: Ein Muss. Ergänzt sich hervorragend mit dem Talent Raserei.

Geistbande: Ein umstrittenes Talent. Da ein Jäger nur sehr wenig Gesundheitsregeneration besitzt, kommt dieses Talent gerade recht. U'id auch der Begleiter freut sich über zusätzliche Heilung. Andererseits sind zwei Prozent nicht viel. Ein Jäger mit 9.000 Lebenspunkten regeneriert alle zehn Sekunden lasche 180 Gesundheitspunkte.

Einschüchterung: Ein sehr gutes Talent mit vielen Vorzügen: Einmal ausgelöst, verliert Ihr Begleiter beim Leveln kaum die Aggro. Zudem ist eine Abklingzeit von einer Minute sehr praktisch. Aber auch in hitzigen PvP-Gefechten gibt Ihnen die dreisekündige Betäubung des Tiers genügend Zeit, wieder auf Abstand zu kommen.

Wildtierdisziplin: Ein sehr gutes Talent. Durch die um 50 Prozent erhöhte Fokusregeneration kann Ihr Begleiter öfter Fähigkeiten wie *Knurren*, *Beißen* oder *Klaue* einsetzen. Tipp: Hat Ihr Begleiter zu viel Fokus oder haben Sie *Knurren* standardmäßig ausgeschaltet, so versuchen Sie, dem Tier Fähigkeiten beizubringen, die keine Abklingzeit besitzen und bei vorhandenen Fokuspunkten sofort einsetzbar sind. Solche Fähigkeiten sind *Klaue*, *Aufspießen*, *Blitzschlagatem* und *Schrei*. So schöpfen Sie das volle Potenzial Ihres Begleiters aus.

Tiere abrichten: Die erhöhte Reitgeschwindigkeit kann manchmal recht praktisch sein. Interessanter ist jedoch die um vier Prozent erhöhte Trefferchance des Tiers bei nur zwei investierten Punkten. Mehr Treffer bedeuten mehr Schaden und eine höhere Chance, einen kritischen Treffer zu erzielen, der sowohl *Raserei* als auch *Wilde Eingebung* auslöst. Wollen Sie nur 41 Punkte in diesen Talentbaum investieren, ist *Raserei* trotzdem die bessere Wahl.

Raserei: Eine erhöhte Angriffsgeschwindigkeit nach einem kritischen Treffer erhöht den Schaden des Begleiters drastisch und ist schon bei vier investierten Punkten fast daueraktiv. Gegnerische *Zauberklassen* kommen durch die hohe Schlagzahl des rasenden Tiers kaum zum Zug.

Wilde Eingebung: Selbst im Solospiel ein Muss. Das Talent wird häufig ausgelöst und gilt auch für Ihren Begleiter. Richtig zur Geltung kommt das Talent im Gruppenspiel. Ein um drei Prozent erhöhter Schaden erleichtert so manchen Instanzen-Besuch im Heroischen Modus. Ihre Kollegen werden Ihnen Ihre Talentwahl danken.

Zorn des Wildtiers: Ab diesem Talent darf sich der Jäger „Beastmaster" nennen. Alle zwei Minuten können Sie Ihr Tier in Rage versetzen, dabei wird es knallrot, doppelt so groß und ist nicht zu stoppen. Keine Frage, dieses Talent ist Gold wert. Vor allem im PvP-Spiel macht es Ihre Gegner wahnsinnig, weil sie keine Möglichkeit haben, das Tier abzuschütteln.

Katzenhafte Reflexe: Ein Talent, das oft unterschätzt wird. Die erhöhte Ausweichchance des Jägers spielt keine Rolle, doch wenn Ihr Begleiter bei nur drei Talentpunkten Angriffen um satte neun Prozent mehr ausweicht, ist das ein fabelhafter Bonus. Ihr Tier kann so selbst Angriffe gegen Elite-Gegner überstehen. Wenn Sie als Jäger manch schwere Quest solo bestreiten wollen, kommt dieses Talent gerade recht.

Gewandtheit der Schlange: Ein absolutes Pflicht[illegible]. Dieses Talent ist dafür verantwortlich, dass Tierherrschafts-Jäger im PvE-Bereich so gut mithalten können. Das um 20 Prozent erhöhte Angriffstempo [illegible] in einen Schadenszuwachs von 20 Prozent [illegible]. Zudem ermöglicht die schnelle Schuss[illegible] eine effektive Schussrotation, bestehend aus dem Automatischen und dem *Zuverlässigen Schuss*.

Wildes Herz: Ein Mann sieht rot! Der Jäger verursacht zehn Prozent mehr Schaden, seine Schüsse kosten [illegible] Prozent weniger Mana. [illegible] mit dem roten [illegible] viel Schaden in kurzer Zeit [illegible]. [illegible] Mana-Kosten und die Immunität gegen [illegible] Kontrollzaubern machen aus dem Jäger im PvP [illegible] einen schwer zu bändigenden Gegner. Und das alle [illegible] Minuten!



Analog zum Tierherrschafts-Baum hat auch der Treffsicherheits-Jäger vor einem Jahr mit der Erweiterung einen Image-Wechsel erfahren. Plötzlich war der Baum, der vom Namen her schon für die Verbesserung der Schusskraft spricht, nicht mehr der erfolgreichste im PvE-Bereich. Stattdessen ist der gängige PvP-Spieler nun mit mindestens 41 Punkten im Treffsicherheits-Baum unterwegs. Anhand der Paradedisziplin des spielerischen Gegeneinanders, der Arena, sagen wir Ihnen, warum das so ist.

Die erste Wahl für die Arena

Was macht den Treffsicherheits-Jäger so gut im PvP? Nun, da der Wert Abhärtung verhindert, dass einzelne Spieler in Sekundenschnelle aus den Socken geboxt werden, ist der sogenannte „Burst-Damage" (viel Schaden in kürzester Zeit) nicht mehr gefragt. Stattdessen rücken Kontollzauber in den Vordergrund und davon hat der Jäger eine ganze Menge auf Lager. An der Spitze steht der *Unterdrückende Schuss*, mit dem Sie vor allem Heiler auf große Entfernung kurzzeitig lahmlegen. Auch müssen Sie unbedingt *Verbesserte Stiche und Bisse* voll ausbauen: Ihr *Vipernbiss* zieht dem Gegner dann gehörig viel Mana ab, was kampfentscheidend sein kann. Ebenfalls unverzichtbar: Der *Streuschuss* und der *Gezielte Schuss*. Letzterer hat quasi eine Generalüberholung bekommen und dient nun kriegerlosen Teams als *Tödlicher Stoß*-Ersatz. Sie sehen, in diesem Baum befinden sich die meisten reinen PvP-Talente. Die anderen beiden Bäume nutzen Sie lediglich zur Ergänzung.

Talentbaum: Treffsicherheit

Verbesserter erschütternder Schuss: In manchen Schlachtfeldern benötigen Sie diesen Schuss dauernd, da kann der Betäubungseffekt sehr nützlich sein. Wenn Sie mit Ihren Punkten haushalten müssen, ist Tödliche Schüsse die bessere Alternative.

Tödliche Schüsse: Eine um fünf Prozent erhöhte Chance auf kritische Treffer. Jeden Punkt wert. Man könnte in Bezug auf PvP einwenden, die Chance auf kritische Treffer rücke aufgrund von Abhärtung etwas in den Hintergrund. Es macht trotzdem weiterhin einen Unterschied, ob Sie die Gegner kritisch treffen oder nicht, ganz egal, wie viel von Ihrer Chance durch Abhärtung gemindert wird. Ebenfalls wichtig: Kritische Treffer lösen sowohl Fass als auch, wenn per Talentpunkt erworben, Schwäche aufdecken aus.

Verbessertes Mal des Jägers: Besonders für Gruppenspieler sehr interessant, da von dem Effekt alle Spieler profitieren, die auf das Ziel einschlagen. Pro Schlachtzug sollte mindestens ein Jäger dieses Talent ausgewählt haben. Auch nicht zu verachten ist die zusätzliche Angriffskraft, über die Ihr Begleiter im Solospiel verfügt.

Effizienz: Ist Ihnen das Verbesserte Jäger-Mal schnuppe, so nehmen Sie dieses Talent mit. Eine Mana-Ersparnis ist immer gut, bedenken Sie jedoch, dass zehn Prozent nicht besonders viel sind. Kleine Faustregel: Als Tierherrschafts-Jäger nehmen Sie das Verbesserte Jäger-Mal, als Treffsicherheits-Jäger Effizienz.

An die Kehle gehen: Sehr gutes Talent. Warum? Entweder Sie gleichen damit als Treffsicherheits-Jäger die Defizite des Begleiters aus oder Sie holen sich als Tierherrschafts-Jäger noch mehr Fokus-Punkte dazu.

Verbesserter Arkaner Schuss: Der Arkane Schuss ist einer der wichtigsten Angriffe des Jägers, da er nicht nur viel Schaden anrichtet, sondern ab Rang 6 (Level 44) zusätzlich einen magischen Effekt des Ziels entfernt. Mit fünf Talentpunkten können Sie die Abklingzeit von sechs auf fünf Sekunden minimieren. Ob Ihnen das ganze fünf Punkte wert ist, müssen Sie selbst entscheiden. Höchstens für Arena-Jäger mag die eine gewonnene Sekunde ins Gewicht fallen.

Gezielter Schuss: Der gezielte Schuss hat im PvE-Bereich keinerlei Wirkung, ist aber durch den heilungsreduzierenden Effekt seit Patch 2.3 im PvP-Spiel Pflicht. Also: Mitnehmen!

Schneller Tod: Aus zwei Gründen interessant: Schnellfeuer können Sie damit alle drei statt fünf Minuten aktivieren, was den Schadensausstoß hebt. Der Effekt, dass drei Ihrer Schüsse nach dem Töten eines Gegners, der Erfahrung oder Ehre gewährt, einen zusätzlichen Schadensbonus von 20 Prozent haben, macht sich nur beim Leveln oder im Schlachtfeld bemerkbar. Auf den Schlachtfeldern können Sie nicht darauf bauen, spätestens alle 20 Sekunden einen neuen Gegner vor die Flinte zu bekommen, und zum Leveln investieren Sie ohnehin primär in den Tierherrschafts-Baum, womit dieser Effekt verpufft.

Verbesserte Stiche und Bisse: Mittlerweile wieder brauchbar, da der *Schlangenbiss* ein wenig mit der Angriffskraft skaliert. Für den Arena-Jäger ist dieses Talent aus einem anderen Grund unverzichtbar: dem *Vipernbiss*. Der Jäger zieht damit dem Heiler des gegnerischen Teams Mana ab. Hier machen sich 30 Prozent ganz gewaltig bemerkbar.

Todbringende Schüsse: Pflichttalent. Erhöht den ausgeteilten Schaden deutlich.

Erschütterndes Sperrfeuer: Relativ uninteressant. Ist nur in PvP-Situationen sinnvoll, aber die Abhängigkeit vom Zufall macht die Effizienz des Talents etwas zunichte. Keine Empfehlung.

Streuschuss: Ganz wichtiges Talent. Sowohl Nahkämpfern als auch Zauberkünstlern machen Sie so kurzzeitig einen Strich durch die Rechnung und verschaffen sich vier Sekunden, in denen Sie entweder auf Abstand gelangen oder eine Falle legen können. Kein PvP-Spieler lässt dieses Talent aus.

Sperrfeuer: Dieses Talent wird von nahezu allen Treffsicherheits-Jägern mitgenommen. Grund: Der eh schon hohe Schaden des Mehrfachschusses wird nochmals erhöht. Besonders im Gerangel der Schlachtfelder katapultieren Sie die Mehrfachschüsse auf die oberen Plätze der Schadensstatistik. Die Schadenserhöhung für die Salve ist ein netter Nebeneffekt.

Kampferfahrung: Zwei Prozent mehr Beweglichkeit und sechs Prozent mehr Intelligenz für nur zwei Punkte. Nur dann empfehlenswert, wenn Sie schon über einen sehr guten Ausrüstungsstand verfügen. Erst dann skalieren die Werte deutlich mit. Wenn Sie Kampferfahrung wählen, sollten Sie auch das Talent Sorgfältiges Zielen nicht auslassen.

Distanzwaffen-Spezialisierung: Ein offensichtlicher Schadensschub von einem Prozent pro Talentpunkt. Für viele Treffsicherheits-Jäger Pflicht, doch viele Arena-Jäger, die sich noch in den anderen Bäumen austoben, stecken nicht alle Punkte in dieses Talent oder bevorzugen Sorgfältiges Zielen.

Sorgfältiges Zielen: Eine deutliche Empfehlung ist dieses Talent. Mit steigenden Werten wird Sorgfältiges Zielen immer besser. Vor allem Arena-Jäger, die eh schon auf einen hohen Mana-Vorrat angewiesen sind, setzen voll auf den Wert Intelligenz. So mancher Jäger verzaubert sich beide Einhandwaffen jeweils mit 30 Intelligenz und steigert so sowohl den Mana-Pool als auch die Angriffskraft.

Aura des Volltreffers: Zusätzliche 125 Angriffskraft für nur einen Talentpunkt? Her damit! Neben dem Effekt, dass die Aura des Volltreffers für alle Gruppenmitglieder gilt, ist auch zu beachten, dass Sie mit diesem Talent Defizite im Tierherrschaftsbaum wiedergutmachen. Denn auch Ihr Begleiter schlägt mit dieser Aura heftiger zu.

Verbessertes Sperrfeuer: Vor allem für Schlachtfeld-Liebhaber interessant, die gerne in die Menge feuern. Aber auch der Unterbrechungsschutz bei der Salve ist nicht zu verachten, da die Salve mit Patch 2.2 deutlich aufgewertet wurde und nun akzeptablen Schaden verursacht.

Meisterschütze: Eine Erhöhung der Distanzangriffskraft um zehn Prozent ist genau das, was der Treffsicherheits-Jäger benötigt. Seltsam nur, dass die Erhöhung der Schusskraft nicht ausreicht, um an das PvE-Potenzial eines Tierherrschafts-Jägers heranzureichen. Dennoch lässt kein Jäger, der schon so viele Punkte in diesen Baum gesteckt hat, dieses Talent aus.

Unterdrückender Schuss: Ein herausragendes PvP-Talent. Alle 20 Sekunden legen Sie gegnerische Heiler und Zauberkünstler drei Sekunden lang lahm und verursachen dabei auch noch moderaten Schaden. Der Schuss kostet überdies nur 202 Mana. In der Arena ist dieser Schuss Pflicht.



SCHÖNES DING Für viele Spieler wird dieser Bogen, den es bei den Eredar-Zwillingen auf dem Sonnenbrunnen-Plateau zu ergattern gibt, unerreichbar bleiben. Wir zeigen ihn trotzdem. Weil er so schön ist.

Talentbaum: Überleben

Seltsam – so lässt sich der Überlebens-Baum bis heute am besten beschreiben. Warum? Wegen seiner horizontalen Zweiteilung im unteren Bereich. Was das bedeutet? Ganz einfach: Sämtliche Anfangstalente dienen als Ergänzung zum PvP-Spiel oder helfen bei Auseinandersetzungen im Nahkampf, zum Beispiel durch länger andauernde Fallen oder durch eine Chance darauf, Ihren Gegner zu immobilisieren (*Verbessertes Zurechtstutzen, Einfangen*).
Und dann plötzlich wird der Baum im letzten Drittel zu einer PvE-Alternative, die mancher Jäger mit Drang zur Abwechslung auswählt – allein wegen der beiden Schlüsseltalente *Blitzartige Reflexe* und *Schwäche aufdecken*. Eigentlich nicht schlecht, wenn man dazu nicht erst so viele unbrauchbare Talente in Kauf nehmen müsste.


ÜBERLEBEN

Die besonders wichtigen Talente sind rot markiert.

Monstertöten: Eigentlich nur interessant, wenn Sie oft solo unterwegs sind. Dieses Talent war zu Zeiten des Pechschwingenhorts interessant, als es vor allem gegen Drachen zu kämpfen galt. Doch mittlerweile gibt es kaum noch Schlachtzuginstanzen mit stereotypen Gegnermassen. Daher raten wir Ihnen von diesem Talent ab.

Humanoidentöten: Worauf Sie in Instanzen jedoch fast immer treffen werden, sind Humanoide. Daher ist dieses Talent durchaus einen Blick wert. Noch besser: Alle PvP-Gegner gelten selbstverständlich ebenfalls als humanoide Gegner. Daher empfehlen wir: zugreifen!

Falkenauge: Wenn Sie nur ein paar Punkte übrig haben und nicht alle ausschließlich in den Tierherrschafts- und Treffsicherheits-Baum stecken, ist dieses Talent für Sie erste Wahl. Des Jägers Angriff ist der Schuss und je weiter er schießen kann, desto tödlicher ist dies für seine Feinde.

Wilde Schläge: Der Schadenszuwachs von 20 Prozent auf zwei Nahkampffähigkeiten ist enorm, doch den *Raptorstoß* und den *Mungobiss* brauchen Sie wirklich nur dann, wenn Sie im PvP-Spiel von anderen Nahkämpfern fokussiert werden. Das Ziel des Jägers sollte es immer sein, Abstand zum Ziel zu gewinnen. Das macht dieses Talent eher unbedeutend.

Einfangen: Sehr situationsbedingt und zufallsabhängig. Wenn Sie tatsächlich vorhaben, einen Gegner einzufangen, wählen Sie eh die Eiskältefalle. Das Talent lohnt sich nur, wenn Sie noch Punkte übrig haben.

Abwehr: Ein eher mittelmäßiges Talent. Natürlich ist jeder parierte Nahkampfschlag von Vorteil, doch als Jäger setzen Sie hier auf Spezialschüsse, Fallen und Ihren Begleiter.

Verbessertes Zurechtstutzen: Zurechtstutzen ist Ihre beste Nahkampf-Option, wenn Sie angegriffen werden. Falls dann auch noch eine 20-prozentige Chance besteht, den Gegner fünf Sekunden lang zu immobilisieren, so befreit Sie das oft aus auswegslosen Situationen. Für drei Punkte ein gutes PvP-Talent.

Falleneffizienz: Ebenfalls ein gutes Talent. Wenn Sie einen Gegner per Eiskältefalle unschädlich machen wollen, zählt jede Sekunde, die er in diesem Eisblock festsitzt. Eine Erhöhung der Dauer um 30 Prozent ist für zwei Punkte ein fairer Preis.

Überlebenskünstler: Für viele PvP-Spieler einer der Gründe, überhaupt in diesen Baum zu investieren: 10 Prozent mehr Lebenspunkte können über Leben und Tod entscheiden. Wer diesen Talentbaum meidet, kann *Beweglichkeit-Ausbildung* im Tierherrschaftsbaum als Alternative wählen und so seinem Begleiter auch etwas Gutes tun.

Abschreckung: Das Talent liest sich auf dem Papier besser, als es ist. Die erhöhte Ausweich- und Parierchance dauert nur zehn Sekunden und lässt sich nur alle fünf Minuten aktivieren. Im Kampf gegen Schurken oder Krieger sollte man sich darauf nicht verlassen.

Fallenbeherrschung: Eine widerstandene Falle kann den Tod des Jägers bedeuten. Eine Investition von einem Punkt ist daher empfehlenswert, um die Chance auf Widerstehen um zehn Prozent zu senken. Für PvE-Spieler nicht ganz so interessant, auch wenn Sie hier des Öfteren auf Ihre Fallen angewiesen sind.

Sicherer Stand: Aus verschiedenen Gründen favorisiert: PvE-Spieler entscheiden sich dafür aufgrund der um drei Prozent erhöhten Trefferchance. PvP-Spieler wählen das Talent auf jeden Fall aus, um bewegungseinschränkenden Effekten häufiger zu widerstehen. Das ist gerade für einen Jäger wichtig, der permanent von seinem Ziel wegzukommen versucht.

Verbessertes Totstellen: Ausschließlich im PvE-Spiel interessant, da Spielern im PvP nicht widerstanden werden kann. Der Jäger nutzt das *Totstellen* überwiegend dazu, seinen Bedrohungswert auf null zu setzen. Da *Totstellen* eine geringe Abklingzeit von nur 30 Sekunden hat, kann ein fehlgeschlagener Versuch schon bald wieder erneut in Angriff genommen werden. Wir raten daher davon ab, hier Punkte zu investieren.

Überlebensinstinkte: Ein sehr kostengünstiges Talent, das den einzusteckenden Schaden mildert und durch die Erhöhung der Angriffskraft fehlende Punkte im Treffsicherheits-Baum kompensiert.

Tötungstrieb: Eigentlich ein schwaches Talent, da Sie pro Punkt nur eine um ein Prozent erhöhte Chance auf kritische Treffer bekommen; das gibt es schon im Treffsicherheits-Baum gleich im ersten Zweig. Zwar bezieht sich Tötungstrieb auf jeglichen Angriff, da aber Nahkämpfe nach Möglichkeit gemieden werden, verpufft der Effekt. Das Talent ist Voraussetzung für den *Stich des Flügeldrachen*. Wir raten Ihnen aber nicht explizit von diesem Talent ab. Es könnte nur etwas besser sein.

Gegenangriff: Vom Zufall abhängig, da Sie zunächst einen Angriff parieren müssen, um das Talent auszulösen. Gut ist jedoch, dass der Effekt von Gegenangriff anders als beim Verbesserten Zurechtstutzen nicht dem Zufall unterliegt. Tipp: Lassen Sie sich die Möglichkeit zum Gegenangriff als Kampftext anzeigen. Dazu setzen Sie bei Interface-Optionen > Kampftext > Reaktive Aktionen einen Haken. Außerdem sollten Sie unbedingt fünf Punkte in Abwehr stecken, sonst hat die Auswahl von Gegenangriff wenig Sinn.

Improvisation: Dieses Talent ist mit drei zu investierenden Punkten nicht gerade billig. Die verkürzte Abklingzeit der Fallen beeindruckt zwar, die um 60 Prozent reduzierten Mana-Kosten der Fallen sind jedoch nicht ausschlaggebend, da die Fallen sowieso schon wenig Mana kosten. Hier investiert nur der Punkte, der seine Fallen permanent nutzt.

Blitzartige Reflexe: Ab hier schlägt der Talentbaum plötzlich eine andere Richtung ein als gewohnt. Nun geht es nicht mehr um Fallen und Ausdauer, sondern vor allem um Beweglichkeit und kritische Treffer. Damit wird dieser Baum doch noch PvE-tauglich. Blitzartige Reflexe erhöht den Beweglichkeitswert um satte 15 Prozent. Das bedeutet: mehr Angriffskraft und eine höhere Chance auf kritische Treffer. Außerdem führt dieses Talent zu dem wunderbaren „Support"-Talent Schwäche aufdecken.

Jagdfieber: Da Sie mit einigen Talenten im Umfeld – Tötungstrieb, Blitzartige Reflexe und Meister der Taktik – Ihre Chance auf kritische Treffer erhöhen, ist dieses Talent, mit dem Sie die Mana-Kosten kritischer Spezialschüsse um 40 Prozent verringern, absolute Pflicht.

Stich des Flügeldrachen: Ein reines PvP-Talent. Dieser Spezialschuss war früher nur außerhalb des Kampfes einsetzbar und damit stark eingeschränkt. Mittlerweile ist der Schuss ein wirkungsvolles Mittel, Gegner zu überraschen und aus dem Kampf zu nehmen. Reine PvE-Spieler können diesen Schuss aber bedenkenlos umgehen.

Schwäche aufdecken: Dieses herausragende Talent macht den Überlebens-Jäger zu einem wertvollen Supporter. Abhängig vom Beweglichkeitswert des Jägers (25 Prozent) wird die Angriffskraft aller Spieler auf dieses Ziel für sieben Sekunden erhöht. Besonders im Schlachtzug ist dies ein gehöriger Schadensschub. Daher sollte zumindest ein Jäger aus Ihrer 25-Spieler-Truppe Schwäche aufdecken ausgewählt haben.

Meister der Taktik: Eine sehr gute Ergänzung zu den umliegenden Talenten. Die Erhöhung der Chance auf kritische Treffer macht sich direkt durch Schwäche aufdecken, Fass des Begleiters und Jagdfieber bemerkbar. Allerdings ist der langfristig angerichtete Schaden nicht besonders hoch: Fünf hier investierte Punkte entsprechen ungefähr einer drei- bis vierprozentigen Chance auf kritische Treffer – für fünf Punkte so weit unten im Baum relativ teuer. Unser Tipp: Reine PvE-Spieler mit Hang zum Überleben-Baum nehmen Schwäche aufdecken und Kampferfahrung aus dem Treffsicherheits-Baum mit, um die Beweglichkeit um weitere zwei Prozent zu steigern. Auf Meister der Taktik muss dann verzichtet werden.

Bereitschaft: Eines der schwächsten 41-Talente im gesamten Spiel. Warum? Dieses Talent ist im PvE-Spiel nahezu unbrauchbar. Zwar sind hier [illegible] platzierte Fallen, zweimal Sperrfeuer oder [illegible] nützlich, aber keineswegs entscheidend für die [illegible] weise der Klasse. Im PvP-Bereich können Sie das [illegible] rücksetzen der Abklingzeiten noch eher [illegible] doch zum einen ist die Abklingzeit von Bereitschaft selbst mit fünf Minuten recht hoch und zum anderen [illegible] der [illegible] aus dem Treffsicherheits-Baum [illegible] deutlich bessere Wahl. Für ein [illegible] Bereitschaft bisher keine Empfehlung wert.

Der Tierherrschafts-Jäger

Das Wichtigste vorweg: Ohne Ihren Begleiter sind Sie nur ein Schatten Ihrer selbst. Ihr Tier sorgt nämlich nicht nur für eine Menge Extra-Schaden, sondern ist auch für eine einige Spezialangriffe verantwortlich, die Sie ohne Begleiter gar nicht erst auslösen könnten. Da viele Talentpunkte in die Verstärkung des Tieres gewandert sind, bleibt Ihnen nicht viel Schusskraft übrig. Nur die Kombination aus Ihren Schüssen und der Angriffskraft des Begleiters macht aus dem Tierherrschafts-Jäger eine mächtige Schadensmaschine.

Machen Sie sich immer bewusst, dass der Begleiter Ihre wichtigste Waffe ist. Lernen Sie also den Umgang mit der Begleiterleiste, die erscheint, sobald Sie Ihr Tier ausgepackt haben. Standardmäßig liegt der Befehl Angreifen auf der Tastenkombination „Strg + 1", wir empfehlen Ihnen aber wärmstens, diesen Angriff auf eine der Maustasten oder eine leichter erreichbare Taste zu legen. Ihr Begleiter kann manchmal nicht schnell genug angreifen. Und auch die Modi Passiv, Aggressiv und Defensiv wollen verstanden werden: Meist werden Sie den Modus Defensiv eingeschaltet haben, aber manchmal ist das auch fatal, wenn beispielsweise ein Fernkämpfer auf Sie feuert und Ihr Begleiter dann bei einem Treffer auf den Gegner zurennt und so eine ganze Gegnermeute anlockt. Das hat schon so manchen Jäger das Leben gekostet.

Allein unterwegs

Das Solo-Spiel kennen Sie bereits von Ihrem beschwerlichen Weg Richtung Maximalstufe. Sie schicken Ihren Begleiter auf den Feind, lassen ihn ein paar Sekunden Bedrohung aufbauen und steigen dann mit wenigen Spezialschüssen ein. Bei Elite-Gegnern setzen Sie *Wildes Herz*, *Einschüchterung* und *Tier heilen* ein. Wenn Ihr Begleiter damit die Bedrohung sicher hat, können Sie mit *Schnellfeuer* und aktivierten Schmuckstücken nachhelfen. So schaffen Sie mit Level 70 auch Quests, die eigentlich für zwei Spieler ausgelegt sind.

Volles Potenzial in der Gruppe

In Gruppen und Instanzen haben Sie schadensmäßig oft die Nase vorn. Hier müssen Sie aber verstärkt darauf achten, dass Ihr Tier, wenn es gerade am Boss knabbert, nicht stirbt. Droht eine spezielle Gefahr, die Ihren Begleiter auf den Tierfriedhof schicken würde, holen Sie Ihren Freund kurzzeitig zu sich, um der Gefahr zu entgehen. Sollte er doch vorzeitig sterben, ist das Wiederbeleben mitten im Kampf Pflicht! Deshalb haben ambitionierte PvE-Jäger fast immer das Talent *Verbessertes Tier wiederbeleben* gewählt.

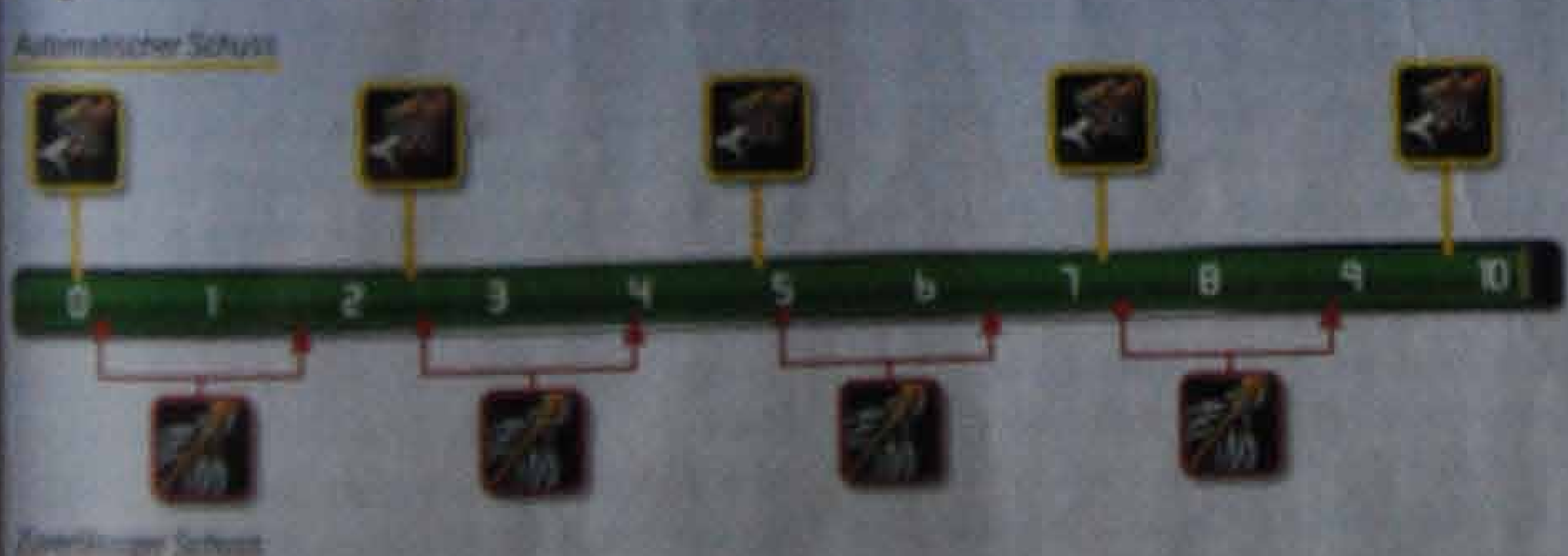
Selbstverständlich brauchen Sie als PvE-Jäger einen Begleiter, der viel Schaden austeilen kann, denn um nichts anderes geht es bei Bosskämpfen. Parken Sie also Ihren Bären oder die Schildkröte beim nächsten Stallmeister und besorgen Sie sich entweder eine Katze, einen Raptoren oder einen Felshetzer. Tipp: Schauen Sie auf http://petopia.brashendeavors.net nach, wo Sie die höchsten Ränge der Tierfähigkeiten wie Durchbohren oder Klaue erlangen können.

Achten Sie im Schlachtzug darauf, nicht mehrere Tierherrschafts-Jäger in eine Gruppe zu packen. Sie verschenken sonst Schadenspotenzial, wenn sich *Wilde Eingebung* von zwei Jägern überlappt (*Wilde Eingebung* von zwei Jägern in der Gruppe addiert sich nicht!).

Gegen andere Spieler

In der Arena kann der Tierherrschafts-Jäger gegen viele Teams bestehen, natürlich abhängig vom Partner. Ihm fehlen jedoch ein paar wichtige Kontrollmöglichkeiten wie *Streuschuss* oder der *Unterdrückende Schuss*, um die Gegner zu kontrollieren. Mit Ihren Fallen und dem Begleiter, der Ihnen per *Einschüchterung* die Gegner vom Leib hält, kommen Sie aber dennoch aus vielen brenzligen Situationen wieder heraus. Und *Wildes Herz* gibt Ihnen und Ihrem Begleiter kurzfristig sowohl einen Schadensschub als auch Schutz vor Kontrollfähigkeiten.

Optimale Fähigkeiten-Rotation



Die Schuss-Rotation des Überlebens-Jägers ist simpel: Lediglich der Automatische und der Zuverlässige Schuss kommen zum Einsatz. Zwischen den Zuverlässigen Schüssen befindet sich jeweils eine Zeitspanne von einer knappen Sekunde (je nach Waffengeschwindigkeit), in der nichts geschieht. Hier kann man ab und zu einen Arcanen Schuss oder ein Fass des Begleiters einstreuen. Andere Schüsse, wie etwa der *Multischuss*, oder die verschiedenen Stiche eignen sich nicht für eine Rotation. Dafür sind die Spezialschüsse zu wenig durch Angriffskraft verstärkt und damit zu manaintensiv. Kompliziertere Rotationen eignen sich für Treffsicherheits-Jäger mit viel Angriffskraft. Der Tierherrschafts-Jäger hat es tatsächlich überall sehr leicht!

So verteilen Sie Ihre Punkte:

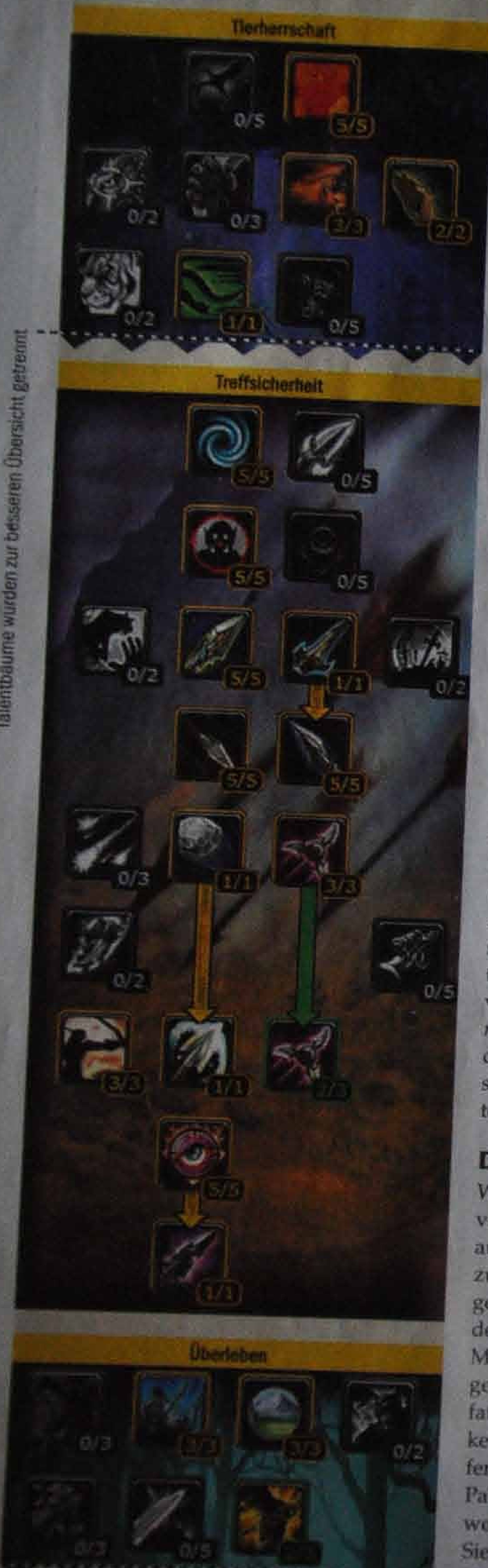




Talentbäume wurde zur besseren Übersicht getrennt

Die auszuwählenden Talente im Tierherrschafts-Baum sind leicht auszumachen, ja es gibt quasi ein Schema, nach dem man die Talente auswählt. Das liegt daran, dass es so viele gute Talente gibt, die Sie nicht umschiffen können. Diese haben wir in der Grafik rot umrandet. Geistbande ist Geschmacksache, sicherlich zum Leveln sinnvoll, aber wir würden Ihnen eher zum Verbesserten Tier heilen raten, da das auf lange Sicht eine Menge Mana spart. Im Treffsicherheits-Baum ist es Pflicht, fünf Punkte in Tödliche Schüsse zu stecken, um Ihr Schadenspotenzial zu erhöhen.

So verteilen Sie Ihre Punkte:



Talentbäume wurden zur besseren Übersicht getrennt

Verrückt: Viel Schusskraft, aber nicht PvE-tauglich. Wenn Sie sich damit abgefunden haben, entdecken Sie die PvP-Perlen in diesem Baum: Streuschuss und der Unterdrückende Schuss sind grandios. Nach mindestens 41 Punkten im Treffsicherheits-Baum haben Sie etwas Spielraum für persönliche Vorlieben, fassen Sie daher unsere Empfehlung bloß nicht als in Stein gemeißelte Vorschrift auf.

Der Treffsicherheits-Jäger im PvP

Die Zeiten, in denen Treffsicherheits-Jäger effektiv in Schlachtzügen unterwegs waren, sind leider definitiv vorbei. Eigentlich paradox, dienen doch viele Talente in diesem Baum nur dazu, die Schusskraft des Jägers zu erhöhen. Doch einem Tierherrschafts-Jäger kann die Treffsicherheits-Variante nicht mehr das Wasser reichen, sobald es um die Hitliste im Schadens-Output geht. Und auch zum Leveln eignet sich der Freund der Tiere besser. Treffsicherheits-Jäger haben, sofern das Tier nicht genug Schaden macht, immer das nervige Problem, dem Begleiter die Aggro zu klauen.

Die Arena ist sein Zuhause

Für den kampfwütigen Arena- und Schlachtfeld-Jäger hingegen ist diese Variante genau das Richtige. Ihr Tier dient lediglich dazu, den Gegner zu nerven und beim Trinken zu stören. Letztere Aufgabe ist übrigens der Grund, weshalb immer mehr Jäger mindestens elf Punkte in den Tierherrschafts-Baum stecken, um an *Erhöhte Tiergeschwindigkeit* zu gelangen. So schicken Sie Ihr Tier noch schneller auf trinkende Heilerklassen und zwingen diese zum Aufstehen.
Mindestens 41 Punkte sollten es schon sein, die in den mittleren der drei Bäume wandern. Es bleibt dann ein wenig Ihnen überlassen, wie Sie die restlichen Punkte verteilen. Wenn Ihnen die beschriebene *Erhöhte Tiergeschwindigkeit* überhaupt nicht schmeckt, können Sie auch mehr Punkte in den Überlebens-Baum stecken. Dort winken mehr Ausdauerpunkte, eine erhöhte Standfestigkeit und das für viele Spieler unverzichtbare *Verbesserte Zurechtstutzen*. Achten Sie ein paar Arena-Spiele darauf, welche Fähigkeiten Sie wirklich einsetzen, und passen Sie dann Ihre Talentverteilung an.

Das Arsenal des Jägers

Wenn Sie schon auf eine Rolle im PvE-Bereich verzichten, dann muss sich das im PvP-Spiel auch lohnen. Welche Mittel haben Sie dort zur Hand? Sie sind vor allem dazu da, den gegnerischen Heiler zu nerven. Insbesondere mit dem *Vipernbiss* ziehen Sie ihm eine Menge Mana ab. Das schwächt das gesamte gegnerische Team und ist besonders dann fatal, wenn keiner der Gegner die Möglichkeit hat, diesen Schwächungszauber zu entfernen (*Vipernbiss* zählt als Gift und kann von Paladinen, Schamanen und Druiden entfernt werden). Den gegnerischen Heiler können Sie aber auch mit dem *Streuschuss* oder dem *Unterdrückenden Schuss* gezielt beim Heilen unterbrechen. Dazu stören noch Fallen und Ihr Begleiter. Heiler, die das „Säulen-Rubbeln" nicht beherrschen, haben gegen Jäger nicht viel zu lachen. Aber nicht nur Heilklassen verzweifeln an den Fähigkeiten des Gegners, es sind ganz generell die stofftragenden Zauberklassen, die so ihre liebe Not mit dem Jäger haben. Jeder Magier, der einmal einen Nicht-Spontanzauber auf einen angreifenden Jäger gefeuert hat, weiß davon ein Lied zu singen; die ständigen Zauberunterbrechungen sind ein Gräuel.
Gefährlich wird es, wenn Ihnen Nahkämpfer auf die Pelle rücken. Schurken und Krieger können Ihnen trotz Ihrer Schweren Rüstung ordentlich zusetzen. *Zurechtstutzen* und das Arsenal Ihrer Fallen sind da gute Mittel, um wieder auf Abstand zu gelangen. Die Kombination aus *Streuschuss* und einer *Eiskältefalle* ist noch keinem Gegner gut bekommen und Schurken verzweifeln an den vielen Biestern, die Ihre *Schlangenfalle* hergibt. Und durch den Wegfall der „toten Zone" können Sie nun viel leichter einen *Erschütternden Schuss* auf den Gegner abfeuern, wenn Sie sich blitzschnell vom Feind wegbewegen.

Die beiden PvP-Schüsse

Es kommt noch besser: Die beiden verbesserten Schüsse, der *Arkane* und der *Gezielte Schuss*, sind ebenfalls höchst unbeliebt beim Gegner. Den *Gezielten Schuss* werden Sie nicht so oft einsetzen können, da seine „Zauberzeit" immer noch recht lang ist für einen hektischen Ort wie die Arena, aber wenn der Schuss erst einmal sitzt, erhält der Gegner nur noch die Hälfte der Heilung. Der Jäger steht allerdings nicht oft im Fokus und hat deshalb oft Gelegenheit, diesen Schuss einzusetzen. Das läutet für Ihre Kollegen den Fokus auf den betroffenen Gegner ein, denn dieser wird jetzt nur schwer zu heilen sein, wenn Sie allesamt auf den Gegner einprügeln. Und mit dem *Arkanen Schuss* bannen Sie gleich einen magischen Effekt. Das ist hervorragend gegen Heilungen über Zeit, schützende Schilde oder sonstige Stärkungszauber. Und der *Arkane Schuss* hat keine besonders hohe Abklingzeit und erzeugt gleichzeitig relativ viel Schaden. Damit ist dieser Schuss einer Ihrer Hauptangriffe in der Arena.

Die Tier-Frage

Auch bei null Punkten im Tierherrschafts-Baum spielt Ihr Begleiter eine entscheidende Rolle. Seine Aufgabe ist zwar nicht, extrem viel Schaden auszuteilen, dafür aber als zusätzlicher Störenfried zu agieren. Sehr beliebt sind momentan Skorpione, da diese mit ihrem stapelbaren Gift die Gegenspieler ordentlich ärgern. Grund: Wenn Sie Ihre Gegner mit vielen Schwächungszaubern belegen, wird es für die Mitspieler des Gegners schwerer, gezielt bestimmte Effekte zu reinigen, zu bannen oder zu entfernen. So etwas nennt man „Dispellschutz".

Fazit

Sie sehen also, der Jäger ist der heimliche König der Kontrollfähigkeiten und kann fast allen Klassen ordentlich auf die Nerven gehen. Im Gegensatz zum Solo-Spiel als Tierherrschafts-Jäger ist der Arena-Jäger sehr schwer zu spielen. Wer nicht alle Schüsse, Stiche, Fallen, Nahkampfangriffe und Tieraktionen per Tastenbelegungen bedient, kommt oft Millisekunden zu spät. Doch keine Sorge, auch hier gilt: Übung macht den Meister.

Der Überlebens-Jäger

Die Überlebens-Variante ist die exotischte der drei Spielweisen des Jägers. Auf dem Weg bis Stufe 70 lassen Sie von diesem Baum besser komplett die Finger. Mancher PvP-Spieler wird die ersten Talente dieses Baumes kennen, da hier gute Ergänzungen zum Treffsicherheits-Baum warten.

Das Talent-Duo

Doch das eigentlich interessante Talent-Duo dieses Baumes ist eines, welches diese Art Jäger PvE-tauglich macht und eine interessante Alternative zum Tierherrschafts-Jäger darstellt: *Blitzartige Reflexe* und *Schwäche aufdecken*.
Eigentlich seltsam, denn all die frühen Talente in diesem Baum sind ausnahmslos PvP-Talente, da sie dem Jäger mehr Ausdauer geben, die Fallen verbessern oder die Überlebenschancen im Nahkampf erhöhen. Alles interessante Elemente, doch reicht das für das Solo-Spiel nicht aus und hilft im PvE-Gruppenspiel nur wenig.

Beweglichkeit ist alles

Mit dem erwähnten Talent-Duo ändert sich plötzlich alles. Der für den Jäger so wichtige Wert Beweglichkeit wird drastisch erhöht und sorgt für deutlich mehr Feuerkraft. Und *Schwäche aufdecken* sorgt für einen der besten Support-Momente in Schlachtzügen.
Warum? Nun, bei einem kritischen Treffer wird der Effekt Schwäche aufdecken beim Ziel ausgelöst. Dieser bewirkt, dass sieben Sekunden lang die Angriffskraft aller Spieler gegen das betroffene Ziel um 25 Prozent der Beweglichkeit des Jägers erhöht ist. Im Klartext: SIE bestimmen durch die Qualität Ihrer Ausrüstung, wie hoch der temporäre Angriffskraft-Bonus ist. Wenn Sie also Ihre Rüstung mit viel Angriffskraft tragen, aber nur 300 Beweglichkeit aufweisen, dürfen Sie sich zu Recht die Schelte der Krieger, Schurken, Jäger und Druiden des Wilden Kampfes anhören. Als Überlebens-Jäger sind Sie quasi dazu verpflichtet, Ihre Ausrüstung, Verzauberungen und Edelsteine voll und ganz auf den Wert Beweglichkeit zu trimmen. Nur so holen Sie sowohl für sich als auch für den ganzen Schlachtzug das Optimale aus Ihrer Talentverteilung heraus.

Wann lohnt es sich?

Leider profitiert die gesamte Truppe nur von einem Überlebens-Jäger, da der Effekt *Schwäche aufdecken* nicht stapelbar ist. Selbstverständlich bedeutet das nicht, dass weitere Überlebens-Jäger zwingend vor der Instanz bleiben müssen. Der Effekt jedoch tritt durch einen weiteren Jäger nur minimal häufiger auf, da sich die Schwächungszauber oft überlappen. Sie können sich sicherlich vorstellen, dass *Schwäche aufdecken* auch von der Konstellation Ihres Schlachtzugs abhängig ist. Mit vielen Zauberklassen verpufft der Effekt ein wenig, mit vielen Nahkampfklassen und anderen Jägern hingegen bedeutet dies einen erheblichen Schadensschub.

Trotzdem PvP-tauglich

Der Überlebens-Jäger ist aufgrund seiner vielen PvP-Talente auch auf Schlachtfeldern und in der Arena ein gefürchteter Gegner. Statt *Streuschuss* und *Unterdrückender Schuss* benutzt der Überlebens-Jäger oft den *Stich des Flügeldrachen*, um Gegner kaltzustellen. Steckt der Jäger ganze 41 Punkte in diesen Baum, kann er mit *Bereitschaft* für viele Überraschungsmomente sorgen, indem er zweimal hintereinander die gleiche Fähigkeit aktiviert. Das ist vor allem bei widerstandenen Fallen hilfreich, von denen oftmals das eigene Leben abhängt. Und Nahkämpfe überstehen Sie dank *Verbessertem Zurechtstutzen*, *Abschreckung* und *Gegenangriff* auch leichter.

Beweglichkeit

Während die anderen Jäger-Alternativen die reine Angriffskraft bevorzugen, profitiert die hier besprochene Jäger-Variante am meisten von Beweglichkeit. Sie liefert dem Jäger pro Punkt gleich viel Angriffskraft und erhöht gleichzeitig die Chance auf kritische Treffer. Ebenfalls gesteigert wird der Rüstungswert sowie die Chance, einem Angriff auszuweichen, was aber, wenn man aus sicherer Entfernung seelenruhig die Pfeile oder Kugeln fliegen lässt, eher nebensächlich ist.
Achten Sie als Überlebens-Jäger genau darauf, auf welchen Ausrüstungsgegenständen dieses Attribut zu finden ist. Es lohnt sich, dafür auf ein paar Punkte Angriffskraft zu verzichten. Vor allem bei Ringen und Schmuckstücken werden Sie oft fündig.
Ihre Sockelplätze füllen Sie allesamt mit +8 Beweglichkeits-Edelsteinen, dem Feingeschliffenen lebendigen Rubin. Die Edelsteine sind zwar teuer, doch jeder Punkt lohnt sich und wenn Sie viele Sockelplätze haben, summiert sich der Einsatz. In fast allen Fällen können Sie auf die Sockelboni pfeifen, da diese meist nicht so interessant sind, als dass man die Wahl der Edelsteine abstimmen würde.

Fakten zum Hinters-Ohr-Schreiben

Damit Sie auch im Bilde sind, wie viel Ihnen jeder Punkt Beweglichkeit bringt, listen wir noch ein paar Fakten zum Nachschlagen auf:

1 Beweglichkeit =	1 Angriffskraft
1 Beweglichkeit =	2 Rüstung
40 Beweglichkeit =	1 Prozent Chance auf Kritischen Treffer
25 Beweglichkeit =	1 Prozent Chance auf Ausweichen

Bonus von *Schwäche aufdecken*:
Bei 800 Beweglichkeit: +200 Angriffskraft für 7 Sekunden

So verteilen Sie Ihre Punkte:



Talentbäume wurden zur besseren Übersicht getrennt

Zwei Wege führen nach Rom: Wenn Sie diesen Baum als PvP-Alternative auswählen, finden Sie in den ersten Zweigen gute Talente, bei denen Sie sich austoben können. PvE-Aspiranten hingegen nehmen viele unnötige Talente in Kauf, nur um an *Blitzartige Reflexe* und *Schwäche aufdecken* zu gelangen. Das ist zwar ärgerlich, belohnt Sie aber am Ende mit zwei sehr guten Talenten, die fehlende Talente wiedergutmachen. Und eine Sonderrolle im Schlachtzug ist Ihnen damit ebenfalls sicher. Die restlichen Talente packen Sie dann in den Treffsicherheits-Baum. Übrigens: Ganze 41 Punkte sind hier nicht gut angelegt, eine Hybrid-ähnliche Punkteverteilung wird von vielen Jägern bevorzugt.

Jäger

Magier

Stand: Patch 2.4. | **Autor:** Patrick Neef



FERNKÄMPFER
Magier müssen sich manchmal wie Jäger verhalten: Den Gegner auf Distanz halten und dabei viel Schaden austeilen.

Der Magier ist die typische Rollenspiel-Figur überhaupt. Seit Beginn von Fantasy-Erzählungen gibt es den *Feuerball*-schleudernden Zauberer, der sich den Künsten der Magie verschrieben hat. Diese Rolle nimmt der Magier auch im Spiel World of Warcraft ein. Wie viel vom alten Charme der Meister der Magie noch hat, können Sie für sich selbst entscheiden. Fakt ist, dass von magischen Tricks, Zauberkünsten und Illusionen nicht viel übrig geblieben ist. Der Magier fungiert als reine Schadensklasse, die darüber hinaus nur wenige andere Funktionen erfüllt. Doch das reicht angesichts der Vielfalt der Talentbäume des Magiers völlig aus. Dem Nachwuchs-Zauberer bieten sich eine Menge Möglichkeiten, sich auszutoben.

In motivierten Schlachtzügen ist es nach getaner Arbeit immer interessant, welche Klasse die obersten Ränge der Schadensstatistik beherrscht. Der Magier hatte hier, obwohl seine Klasse nur auf die „Welt des Schmerzes" (Zitat der offiziellen WoW-Webseite) ausgelegt ist, nicht immer die Nase vorn, sondern musste Schurken, Hexenmeister und Jäger oft an sich vorbeiziehen lassen. Doch Blizzard gelobte jüngst in einem Forums-Beitrag Besserung. Man werde den Magier mit dem nächsten Add-on dahin bringen, wo er hingehört: Auf die vorderen Ränge! Da sind wir aber mal gespannt.

Allein unterwegs

Je nach Einsatzgebiet spielt sich der Magier recht unterschiedlich. Im Solo-Spiel muss er nicht viel beachten, tut aber immer gut daran, die Gegner von sich fernzuhalten. Als Stoffträger hält der Magier nur wenig aus und muss daher vor allem Nahkämpfer immer auf Abstand halten. Auf dem Weg zur Maximalstufe geht es zügig voran, ist aber nicht immer abwechslungsreich. Eine Besonderheit tritt ab Level 30 auf. Dort bekommen Sie einen gehörigen Erfahrungsschub, indem Sie lernen, als Frost-Magier mehrere Nahkämpfer gleichzeitig zu töten, indem Sie die Feinde per *Blizzard* einsammeln, mit der *Frostnova* festfrieren und ihnen dann aus wenigen Metern mit Flächenzaubern den Rest geben. Das erfordert viel Übung, zahlt sich aber aus, sowohl in Form von Erfahrungspunkten als auch in der Verbesserung Ihres spielerischen Könnens.

Im Kampf gegen andere Spieler

Auch in PvP-Gefechten ist es die oberste Priorität, Ihre Gegner auf Abstand zu halten. Besonders Schurken und Krieger setzen dem Zaubernden gehörig zu. Der Magier hat dafür aber auf Stufe 70 viele Mittel, mit denen er dagegenhalten kann: *Verwandlung*, *Frostnova* und vor allem die verlangsamenden Frosteffekte machen den waffenschwingenden Kämpfern das Leben schwer. Überhaupt ist der Magier relativ häufig im Fokus und muss sich meist eher mit Kontrollzaubern statt mit geballter Feuerkraft behelfen. Auf den Schlachtfeldern kommt der Magier des Öfteren zum freien Schuss und kann so verheerenden Schaden anrichten. Wenn Sie beispielsweise als Gnom versteckt im Busch hocken und dem gegnerischen Tauren ständig Zauber um die Ohren knallen, die er wegen fehlender Zauberanimation (*Versengen!*) nicht auf Sie zurückführen kann, ist das ein Heidenspaß.

Maximale Zauberkraft in Instanzen

Ganz im Gegensatz zum PvE-Magier. Der kann sich vollends austoben. Eine adäquate Talentverteilung, meist Feuer, ist da nur der Anfang. Um das volle Schadenspotenzial auszuschöpfen, muss der PvE-Magier ein Freizeit-Mathematiker sein: Da geht es um Zauber-Rotationen, Latenzzeiten, Spreadsheets und Verkürzung der Zauberzeiten durch das Attribut Zaubertempo (siehe rechte Seite). Lassen Sie sich als Anfänger davon nicht beeindrucken. In der Praxis wirft der Feuer-Magier meist nur einen oder zwei Zauber mehrfach hintereinander auf das gleiche Ziel. Wenn Sie sich unsere Talentbeschreibungen auf den nächsten Seiten ansehen, bekommen Sie ein gutes Bild davon, wie Sie entweder Ihre defensiven Strategien verbessern oder Ihren ausgeteilten Schaden erhöhen können.

Doch zum Glück kann der Magier seine Mitspieler auch durch andere Fähigkeiten beeindrucken. Seine Portale transportieren ganze Schlachtzüge sicher in die nächste Hauptstadt. Und das mit dem Patch 2.3 neu eingeführte Tischlein, welches die Mitspieler mit Essen und Trinken versorgt, ist ebenfalls aus Schlachtfeldern und Instanzen kaum mehr wegzudenken. Der Magier ist somit ein unent-

Grundlegendes

Berufe

Wie auch bei den anderen beiden Stoffklassen Priester und Hexenmeister profitieren Sie auch als Magier vom Beruf des Schneiders. Auf Stufe 70 warten nämlich hervorragende Muster auf Sie, die Sie entweder beim Handwerksmeister oder in den Instanzen ergattern. Für frischgebackene Magier sind die Schneider-Spezialisierungen sehr empfehlenswert, da man dort sowohl für die Frost- als auch für die Feuer-Ausrichtung wertvolle Vorlagen bekommt.

Attribute

Intelligenz ist eine der wichtigsten Grundeigenschaften, da Sie damit drei Werte beeinflussen: Den Manahaushalt, die Chance auf kritische Zaubertreffer und den Manaregenerationswert durch Willenskraft. Letzterer ist zwar für PvE-Magier wichtig, achten Sie aber lieber auf andere Nicht-Grundwerte, die Ihre Leistung direkt steigern, wie Zaubertrefferchance, Zauberschaden, Chance auf kritische Zaubertreffer und Zaubertempo.

Rassenwahl

Auf Allianz-Seite sind Sie mit einem Gnom gut beraten. Die um fünf Prozent erhöhte Intelligenz ist ein netter Bonus und *Entfesslungskünstler* ein überaus nützliches PvP-Talent. Draenei-Magier sind aufgrund ihrer *Anspornenden Präsenz* (+ ein Prozent Zaubertrefferchance) interessant.

Auf Horde-Seite ist der Troll mit seiner *Berserker*-Fähigkeit interessant, um kurzzeitig schneller zu zaubern. Immer noch am beliebtesten: Untote Magier. Denn *Wille der Verlassenen* ist nach wie vor eine der stärksten PvP-Fähigkeiten.

…ntlicher Bestandteil des Spiels. Und sind wir mal ehrlich: Ein Rollenspiel ohne Magier? Das geht doch nicht!

Diese Werte brauchen Sie:

Zaubertrefferwertung:

Um die höchstmögliche Trefferchance von 99 Prozent zu erreichen (es bleibt immer, und zwar ohne Ausnahme, eine Restchance von einem Prozent, das Ziel zu verfehlen) benötigen Sie 51 Zaubertrefferwertung im Solo-Spiel (gegen Gegner mit dem gleichen Level) oder im PvP-Spiel. Gegen Raid-Bosse hingegen ist eine satte Zaubertrefferwertung von 202 nötig. Bestimmte Talente senken die Anforderung je nach investierten Talentpunkten (3/3 *Elementare Präzision* senkt die erforderliche Zahl um 38, 5/5 in *Arkaner Fokus* senkt die Zahl für Arkan-Zauber um ganze 126). Im Schlachtzug sollten Sie als oberste Priorität vor allen anderen Werten das Limit von 99 Prozent (das sogenannte Hit-Cap) für Ihren primären Angriffszauber erreicht haben.

Kritische Zaubertrefferchance:

Kritische Zahlen sieht jeder Spieler gern. Doch wenn es um die Wahl der sekundären Werte geht, stehen Zaubertrefferwertung und +Zauberschaden noch vor der Chance auf kritische Zaubertrefferchance. Zudem hat der Faktor Abhärtung im PvP-Spiel ein wenig dafür gesorgt, dass manche Spieler diesen Wert vernachlässigen. Es kommt auch noch hinzu, dass die Talentverteilung entscheidend für die Wahl der Attribute ist. Ein Arkan-Magier, der die kritischen Treffer durch *Zauberkraft* und *Eissplitter* aufwertet, will davon natürlich so viele wie möglich sehen. Auch Effekte, die durch kritische Treffer ausgelöst werden, sind mit einzukalkulieren: *Entzünden* oder *Meister der Elemente* sind solche Effekte.

Zaubertempowertung

Bei diesem relativ jungen Attribut herrscht oft Unklarheit, wie viel Zaubertempowertung den Zauber um wie viel Zeit reduziert. Daher bieten wir eine ganz einfache Formel an, mit der Sie selbst den Wert ausrechnen können:

Zauberzeit (Talente schon mitgerechnet) ÷ (1 + Zaubertempowertung %) = Zauberzeit mit Tempowertung

Beispiel: Bei einem Wert von zehn Prozent Zaubertempowertung wird der *Verbesserte Frostblitz*, der normalerweise eine Zauberzeit von 2,5 Sekunden hat, folgendermaßen berechnet: 2.5 ÷ (1 + 0.1) = 2.2727 Sekunden. Da sich die Zaubertempowertung direkt auf die Anzahl der Zauber in einem bestimmten Zeitraum auswirkt, bedeutet der Wert auch einen Zuwachs an Schaden, und zwar im Verhältnis 1:1, sprich: zehn Prozent Tempowertung entsprechen einem Zuwachs von zehn Prozent Schaden. Wenn Sie dafür die anderen Werte nicht oder kaum aufgeben müssen, ist das eine prima Möglichkeit von **Blizzard**, das Schadenspotenzial der Spieler zu steigern, ohne deren Chance auf kritische Treffer ins Absurde zu steigern.

Die optimale Talentverteilung bis Stufe 70

Sinnvolle Tipps und Tricks zur Spielweise innerhalb der Levelstufen:	Stufe	Die hier beschriebenen Talente sollten Sie auf dem Weg auf Level 70 aussuchen, wenn Sie reibungslos leveln möchten: (Alle angegebenen Talente finden Sie im Frost-Baum)
Der Frostbaum eignet sich zum Leveln deutlich am besten. Den *Frostblitz* benutzen Sie als Hauptattacke. Wenn der Gegner dann bei Ihnen ist, frieren Sie ihn per *Frostnova* fest, entfernen sich und feuern wieder drauflos. Nach ein, zwei weiteren Frostblitzen sollte er dann im Staub liegen. Übrigens: Schon früh erhalten Sie *Magie dämpfen*. Machen Sie davon bei Zaubergegnern Gebrauch, es rechnet sich auf Dauer.	10 - 19	Verbesserter Frostblitz 5/5 · Erfrierung 3/3 · Verbesserte Frostnova 2/2 Da der *Frostblitz* in den nächsten Wochen Ihre Hauptattacke sein wird, verbessern Sie ihn natürlich mit fünf Punkten. *Erfrierung* hilft Ihnen schon früh, Kämpfe durch zufälliges Einfrieren der Gegner ohne Blessuren zu überleben. Die *Verbesserte Frostnova* muss allein schon deshalb ausgewählt werden, weil sie zu *Zertrümmern* führt.
Mit *Eisige Adern* können Sie nun kurzzeitig etwas mehr Schaden in kurzer Zeit ausüben. Wenn dann die Punkte in *Zertrümmern* investiert werden, bekommen eingefrorene Gegner ordentlich was auf die Mütze. Ab Level 20 verwandeln Sie Gegner, die ungewollt im Kampf dazukommen, in Schafe. Vergessen Sie auch nicht, sich in den Hauptstädten die ersten Portal-Zauber abzuholen.	20 - 29	Eisige Adern 1/1 · Stechendes Eis 3/3 · Elementare Präzision 1/3 · Zertrümmern 5/5 Das erhöhte Zaubertempo und die Unterbrechungsfreiheit beim Zauberwirken von *Eisige Adern* sind super! *Stechendes Eis* erhöht den Grundschaden, und die Punkte in *Zertrümmern* sind Pflicht für einen Frost-Magier. *Eissplitter* wählt man besser erst nach *Zertrümmern* aus.
Alternativ zur Talentverteilung auf der rechten Seite können Sie nun auch Punkte in den *Verbesserten Blizzard* und den *Kältekegel* stecken. Damit können Sie viele Gegnergruppen mit Flächenzaubern besiegen. Aber Vorsicht: Das erfordert etwas Übung und funktioniert nicht, wenn sich unter den Gegnern ein paar Fernkämpfer tummeln.	30 - 39	Kälteeinbruch 1/1 · Arktische Reichweite 2/2 · Frost-Kanalisierung 3/3 · Eissplitter 4/5 *Kälteeinbruch* erreichen Sie gleichzeitig mit dem Erlernen des Eisblocks beim Trainer. Perfektes Timing. *Eissplitter* erhöht den Schaden der kritischen Treffer. *Arktische Reichweite* und *Frost-Kanalisierung* sind zum Leveln sehr gut geeignet.
Die *Eisbarriere* ist ein weiteres defensives Talent, mit dem Sie sich vor Zauberunterbrechungen schützen. Damit lebt es sich als Frost-Magier viel sicherer, und wenn Sie ein kräftiger Gegner erreichen sollte, ist das längst nicht mehr so schlimm. In PvP-Gefechten sollten Sie *Eisbarriere* präventiv aktiviert zu haben. Im Kampf nutzen Sie dann lieber Angriffszauber.	40 - 49	Eisbarriere 1/1 · Arktische Winde 5/5 · Machtvoller Frostblitz 4/5 Die *Eisbarriere* lässt Sie nun deutlich mehr aushalten, und auch das Erledigen großer Gegnergruppen mit Flächenzaubern ist jetzt nicht mehr so gefährlich. *Arktische Winde* verbindet Schadenszuwachs und Defensive auf hervorragende Weise miteinander. Dann wird der *Frostblitz* verbessert.
Das Elementar verändert Ihre Spielweise ein wenig. Sie müssen sich an die neue Begleiterleiste gewöhnen, über die Sie das Elementar steuern. Mit einer zusätzlichen *Frostnova* wird es jetzt leichter, Gegner zu immobilisieren und ihnen durch *Zertrümmern* kräftige *Frostblitze* entgegenzuschleudern.	50 - 59	Wasserelementar beschwören 1/1 · Machtvoller Frostblitz 5/5 · Eissplitter 5/5 · Elementare Präzision 3/3 · Verb. Kältekegel 3/3 · Eisschollen 2/2 Das Wasserelementar ist der größte Stolz eines jeden Frost-Magiers. Ab hier füllen Sie die restlichen Frost-Talente auf, der Besuch im Arkan-Baum ist nämlich wenig lohnenswert.
Winterkälte erhöht Ihren Schadensausstoß auf langlebige Ziele, weshalb Sie nun in Instanzen mehr Schaden machen dürften. Und wenn Sie nicht schon ab Mitte Level 30 Punkte in den *Verbesserten Blizzard* gesteckt haben, können Sie das nun nachholen, um Gegnergruppen leichter auszuschalten. Alles, was unter Ihren *Blizzard* gerät, kann sich nur noch im Schneckentempo bewegen!	60 - 70	Winterkälte 5/5 · Dauerfrost 3/3 · Verbesserter Blizzard 3/3 Bei so vielen in den Frost-Baum gesteckten Punkten macht es wenig Sinn, noch in die anderen Bäume zu gehen. Scheuen Sie sich nicht vor einer 0/0/61-Talentverteilung. Das sieht manchmal unerfahren aus, macht aber beim Frost-Baum durchaus Sinn. Auf Stufe 70 können Sie ja immer noch umsatteln.



Die besonders wichtigen Talente sind rot markiert.

Talentbaum: Arkan

Der Arkan-Baum des Magiers galt lange Zeit als unterstützendes Element in den verschiedenen Talentverteilungen. Viele PvP-Spieler investieren 17 Punkte, nur um an den *Verbesserten Gegenzauber* zu gelangen, und nehmen dafür viele schwache Talente auf dem Weg dorthin in Kauf. Und genau das ist das Problem mit diesem Baum: Die ersten Talente sind so schwach, dass viele Spieler gar nicht wagen, weit in den Baum zu investieren. Für PvE-Magier ist allenfalls *Arkane Konzentration* von Belang.

Erst weit unten im Baum befinden sich die Leckerbissen: *Arkane Instabilität*, *Zauberkraft*, *Arkane Macht* und *Geistesbeherrschung* sind alles sehr gute Talente. Clever mit ein paar Frost- oder Feuertalenten kombiniert, können sie den Standard-Magiern ebenbürtige Talentverteilungen kreieren. Immer mit dabei: *Zauberkraft*. Erst dieses Talent ermöglicht die Arkan-Feuer- oder Arkan-Frost-Ausrichtung. Erstere Alternative hat *Versengen* als Hauptzauber, die zweite Variante ist fast noch interessanter: Die Kombination aus *Zauberkraft* und *Eissplitter* lässt die kritischen Treffer der Frostblitze förmlich explodieren. Statt eines üblichen kritischen Treffers mit 150 Prozent Schaden erzeugt dieser Frostblitz 225 Prozent Schaden. Eine spannende PvE-Alternative.

Arkanes Feingefühl: Die Verringerung der Widerstände des Ziels macht sich in einem höheren Schadens-Output bemerkbar. Die Verringerung der Bedrohung ist nur für das Gruppenspiel interessant, wenn Sie mit der Arkanen Explosion bombend loslegen.

Arkaner Fokus: Eine um zehn Prozent verringerte Chance, dass Ziele den Arkan-Zaubern widerstehen. Wenn Sie hauptsächlich mit Arkan-Zaubern agieren, gehören hier alle fünf Punkte rein. Ansonsten investieren Sie lediglich drei, um in den nächsten Zweig des Baumes zu gelangen.

Verbesserte Arkane Geschosse: Für fünf Punkte werden Sie beim Kanalisieren der Arkanen Geschosse nicht mehr unterbrochen. Für PvP-Magier interessant, wenn diese von Nahkämpfern bearbeitet werden. Vollblut-Arkan-Magier stecken auch hier alle Punkte rein.

Zauberstab-Spezialisierung: Ein relativ schwaches Talent, welches dadurch etwas aufgewertet wird, dass es nur zwei Punkte kostet (der Priester muss für denselben Wert ganze fünf Punkte berappen). Als Magier benutzen Sie den Zauberstab auch höchstens nur beim Leveln.

Magische Vereinnahmung: Auf dem Papier ein gutes Talent, fünf Prozent des Manas sind eine Menge. Die relativ geringe Chance, einem Zauber zu widerstehen, ist aber zusätzlich noch vom Zufall abhängig. Sie als Magier wünschen sich aber in ganz konkreten Momenten etwas mehr Mana. Daher bleibt dieses Talent schwach.

Arkane Konzentration: Sehr gutes Talent. Wenn jeder zehnte Zauber umsonst ist, rechnet sich das auf Dauer. Viele PvE-Magier, egal welcher Ausrichtung, nehmen dieses unterstützende Talent mit. Außerdem Voraussetzung für Arkane Kraft.

Einklang der Magie: Der Effekt von *Magie verstärken* und *Magie dämpfen* wird um 50 Prozent erhöht. Diese Fähigkeiten werden oft unterschätzt. In manchen Bosskämpfen sind diese Stärkungszauber sehr nützlich, aber auch in bestimmten PvP-Konstellationen. Empfehlenswert.

Arkaner Einschlag: Der Sinn der erhöhten Chance auf Kritische Treffer zweier Ihrer Zauber hängt von Ihrer Spielweise ab. Um Ihre Arkane Explosion lediglich aufzubessern, sind drei Punkte zwar nicht zu teuer, aber auch nicht gerade billig. Reine Arkan-Magier hingegen gebrauchen den Zauber *Arkanschlag* im späteren Spiel als Hauptzauber, für sie ist also dieses Talent Pflicht.

Arkane Seelenstärke: Durch die Erhöhung des Rüstungsbonus von 50 auf 100 Prozent wird das ansonsten verschmähte Talent tatsächlich wieder interessant. Vor allem bei den neu eingeführten rüstungsignorierenden Verzauberungen und Boni ist jeder zusätzliche Rüstungswert entscheidend.

Verbesserter Manaschild: Der Manaschild ist ein recht schwacher Defensiv-Zauber. Zwar können Sie ihn ohne Abklingzeit immer wieder wirken, doch der Manaverlust nach einigen Schlägen ist recht hoch und der absorbierte Schaden recht gering. 20 Prozent weniger Manaverlust machen dabei leider keinen großen Unterschied.

Verbesserter Gegenzauber: Für PvP-Magier absolute Pflicht. Jeder ambitionierte Arena-Spieler wählt dieses Talent unterstützend zu seiner Feuer- oder Frost-Ausrichtung aus. Im PvE-Bereich hingegen nahezu nutzlos.

Arkane Meditation: PvE-Magier, die lange Boss-Kämpfe durchstehen müssen, sind auf dieses Talent angewiesen, wenn sie nicht unzählige Manatränke schlucken wollen.

Verbessertes Blinzeln: Allein für PvP-Magier interessant. Man denke nur an das typische Szenario, nach dem Blinzeln vom Krieger per Abfangen zur Rede gestellt zu werden. Da hilft dieses Talent enorm, welches die Chance, getroffen zu werden, für vier Sekunden um 25 Prozent reduziert.

Geistesgegenwart: Alle drei Minuten können Sie einen Zauber mit Zauberzeit zu einem Spontanzauber machen. Das kann Ihnen sowohl im PvP den geforderten Schadensschub verschaffen als auch im PvE-Bereich durch die geringfügige Verkürzung der Zauberzeit eines Zaubers den Schaden insgesamt leicht anheben. Nur in einem Makro effektiv, klicken dauert zu lange.

Arkaner Geist: 15 Prozent mehr Intelligenz für fünf Punkte. Ein sehr gutes Talent, da es sich auch mit dem späteren Talent Geistesbeherrschung ergänzt. Und zusätzlich zur erhöhten Chance auf kritische Zaubertreffer mit steigender Intelligenz wird auch der Wert erhöht, mit dem Sie durch das Attribut Willenskraft Mana regenerieren. Dies Talent ist also all seine Punkte wert.

Prismatischer Mantel: Jeglicher Schaden wird gegen zwei Punkte um vier Prozent gesenkt. Das ist im Vergleich mit anderen schadenssenkenden Talenten, die alle Klassen in fast jedem ihrer drei Bäume haben, sehr gut. Andere Talente senken oft nur den Schaden durch bestimmte Fähigkeiten. Ganz klare Empfehlung für PvP-Magier.

Arkane Instabilität: Jedes Talent, welches Ihre Chance auf kritische Treffer erhöht, ist jeden Punkt wert, egal, an welcher Stelle es im Talentbaum sitzt. Hier können Sie für drei Punkte drei Prozent ergattern. Setzt *Geistesgegenwart* voraus und ist Bedingung für *Arkane Macht*.

Arkane Kraft: Setzt *Arkane Konzentration* voraus. Jeder zehnte Zauber hat eine Chance von 30 Prozent, kritisch zu treffen. Ob Ihnen das drei Punkte wert ist, müssen Sie sich gut überlegen. Wir finden, die Punkte sind woanders besser angelegt.

Machtvolle Arkane Geschosse: Ihre Arkanen Geschosse erhalten nun 45 Prozent des Bonus, den Sie für Schadenszauber durch Ausrüstungsgegenstände erhalten. Dieses Talent sorgt dafür, dass Arkan-Magier den Zauberschadensboni eine hohe Priorität zuweisen. Reine Arkan-Magier benutzen diesen Zauber häufig, hier gehören also alle Punkte rein.

Arkane Macht: Alle drei Minuten können Ihre Zauber 30 Prozent mehr Schaden machen, kosten allerdings auch mehr Mana. Nicht mehr das ultimative PvP-Talent, das es mal war, weil *Abhärtung* nun hohe Schadensspitzen vereitelt. Trotzdem selbstverständlich ein sehr netter Schadensschub für zwischendurch. Auch im PvE-Bereich, wenn Sie genügend Mana haben, ein effektiver Schadenszuwachs.

Zauberkraft: Der Schadensbonus kritischer Zaubertreffer wird um 50 Prozent erhöht, und das für nur zwei Punkte. Dieses eine Talent ist für einen Großteil des Schadenszuwachses des Arkan-Magiers verantwortlich. Es erfreut sich übrigens auch bei manchen Hybrid-Skillungen großer Beliebtheit, bei welchen der Magier Feuer- oder Frostzauber benutzt, aber 32 Punkte in den Arkan-Baum investiert, um an Zauberkraft zu gelangen.

Geistesbeherrschung: Ein Viertel Ihrer Intelligenz addiert sich zu Ihrem Zauberschaden. Kostet fünf Punkte. Bei einem Intelligenz-Wert von 500 Punkten würden sich Ihre Schadenszauber um einen Betrag von 125 erhöhen. Das mag nach nicht viel klingen, als permanente Erhöhung ist es das jedoch. Außerdem steigert sich der Betrag mit zunehmendem Intelligenz-Wert. Nehmen Sie dieses Talent, ist das Talent *Arkaner Geist* Pflicht.

Verlangsamen: Verlangsamt die Bewegungs-, die Zauber- und Distanzangriffsgeschwindigkeit des Ziels ganze fünfzehn Sekunden um 50 Prozent. Bis heute ist dieses Talent nicht richtig zur Geltung gekommen. PvP-Magier besinnen sich eher auf den Frost-Baum, während PvE-Magier mit diesem Talent so gut wie nichts anfangen können. Zwar ist der Überraschungseffekt im PvP-Gefecht prima, doch kostet der Zauber viel Mana und kann gebannt werden. Unser Tipp: Nehmen Sie stattdessen lieber *Kälteeinbruch* aus dem Frost- oder die Druckwelle aus dem Feuer-Baum mit.

Talentbaum: Feuer



FEUER

Der Feuer-Magier* ist nach wie vor der PvE-Magier schlechthin. All die geballte Feuerkraft mündet in Feuerbällen, die den Gegner regelrecht verbrennen. Im Feuer-Baum befinden sich die meisten schadenssteigernden Talente, die der Magier auf Lager hat: Allein *Entzünden*, *Kritische Masse*, *Feuermacht* und *Brandstifter* sind reine Schadenstalente, *Glühender Zorn* ist ein prima Schlachtzug-Talent, und der Schadensbonus des *Machtvollen Feuerballs* übertrifft den des *Machtvollen Frostblitz*.

Im PvE-Bereich halten sich die Nachteile in Grenzen. Die Manakosten des Feuerballs sind zwar nicht gerade gering, durch *Meister der Elemente* und die Verbesserungen am *Manasmaragd* sowie der Aufwertung des Talents *Arkane Meditation* hat der Magier aber keine Manaprobleme mehr. Der einzige Nachteil besteht in der Defensive. Und das betrifft vor allem den PvP-Feuermagier.

Daher ist auch die Spielweise des PvP-Feuer-Magiers viel aggressiver, weil das Schadenausteilen neben den Kontrollzaubern seine einzigen Mittel im Kampf darstellen. Mit den starken Spontanzaubern *Feuerschlag*, *Druckwelle* und vor allem dem *Drachenodem* wird Schaden angerichtet, bevor der Gegenspieler zum Zug kommt. Und Gnade dem Spieler Gott, der einen Feuer-Magier nicht daran hindert, einen *Frarrball* zu zaubern: Ein kritischer Feuerball ist schon übel genug, zieht er dem Feind doch durch *Entzünden* noch weiter Lebenspunkte ab. Und die reinste Verwüstung erreichen Sie mit aktiviertem *Einäschern*. Wenn die nächsten Spontanzauber allesamt kritisch treffen, wächst in der Arena als auch im Schlachtfeld kein Gras mehr.

Verbesserter Feuerball: Für fünf Punkte wird die Zauberzeit des *Feuerballs* um eine halbe Sekunde gesenkt. Feuer-Magier müssen hier alle fünf Punkte aufwenden, denn der *Feuerball* ist einer ihrer Hauptangriffszauber. Nur hartgesottene PvP-Feuer-Magier, die nur mit Spontanzaubern oder Versengen arbeiten, umschiffen das Talent gekonnt.

Einschlag: Im PvP-Spiel oft eine Möglichkeit, vom Gegner wegzugelangen oder ihn beim Angriff zu unterbrechen. Zwar ist dieser Effekt vom Zufall abhängig, eine Chance von zehn Prozent ist aber vergleichsweise fair.

Entzünden: Kritische Treffer lassen das Ziel für fünf Punkte weitere vier Sekunden für 40 Prozent des kritischen Treffers Schaden erleiden. Ein Talent, welches alle Feuer-Magier wählen. Der Schadens-Zuwachs durch den Nachbrenn-Effekt erhöht sich sogar mit steigendem Schadens-Output.

Flammenwerfen: Die Reichweite der Feuerzauber wird um sechs Meter erhöht. Damit können Sie sich bis auf 41 Meter vom Feind entfernen und mit *Feuerbällen* zuschlagen. Bei einigen Boss-Kämpfen entgehen Sie damit sogar gefährlichen Flächenzaubern.

Verbesserter Feuerschlag: Die Abklingzeit des *Feuerschlags* wird um 1,5 Sekunden gesenkt. Besonders im PvP-Getümmel die beste Möglichkeit, auf mittlere Distanz spontan Schaden auszuteilen. In diesem Talentbaum befinden sich aber auch viele andere gute Talente, die Sie nicht auslassen sollten. Verbraten Sie erst mal dort Ihre Punkte und schauen später, ob Sie noch welche für den *Verbesserten Feuerschlag* übrig haben.

Verbrennen: Feuerschlag und Versengen haben eine um vier Prozent erhöhte Chance, kritisch zu treffen. Ebenfalls ein gutes PvP-Talent. Es gibt aber auch Feuer-Magier, die mit einer Arkan-Feuer-Kreuzung unterwegs sind und Versengen als Hauptzauber im Kampf gegen Bosse benutzen. Diese Spieler kommen an diesem Talent nicht vorbei.

Verbesserter Flammenstoß: Der *Flammenstoß* ist einer der am wenigsten vom Magier eingesetzten Zauber, selbst der Feuer-Magier benutzt diesen Zauber kaum. Machen Sie also einen großen Bogen um dieses Talent.

Pyroschlag: Dieser riesige Feuerball ist leider nicht oft einsetzbar, weil er eine quälend lange Zauberzeit hat. Dennoch ist der *Pyroschlag* ein Muss. Er ist auch im PvP-Gefecht in Kombination mit *Geistesgegenwart* nicht mehr so gefürchtet wie einst – zu hohe Ausdauerwerte und Abhärtung verwiesen dem Drei-Minuten-Magier sein Geschäft.

Brennende Seele: Eine Mischung aus PvE- und PvP-Talent. Die verringerte Bedrohung kommt natürlich nur dem Gruppenspiel zugute. Die Unterbrechungsfreiheit der Zauber ist insbesondere im Spieler-gegen-Spieler-Bereich von Vorteil. Der eh schon kurze Zauber Versengen wird damit kaum noch unterbrochen, wenn Ihnen Nahkämpfer oder Jäger auf die Pelle rücken.

Verbessertes Versengen: Für PvE-Spieler absolute Pflicht, denn damit erzeugen Sie beim Spiel den so wichtigen Schwächungszauber, der den Feuerschaden erhöht. Für bereits erwähnte Arkan-Feuer-Magier unumgänglich.

Verbesserter Feuerzauberschutz: Dieses Talent ist interessanter geworden, da die enorm beliebte Geschmolzene Rüstung des Magiers auf besondere Weise verstärkt wird. Auch Fernangriffe und Schadenszauber lösen den Schadenseffekt der Rüstung aus. Da wird sich so mancher angeschlagener Jäger wundern, wenn er sich selbst mit drei, vier Schüssen 600 bis 800 Feuerschaden zufügt.

Meister der Elemente: Bei einem kritischen Treffer mit Frost- oder Feuerzaubern erhält man 30 Prozent der Manakosten zurück. Super. Da der Feuermagier eh auf eine hohe kritische Trefferchance setzt, spart er dabei auch noch Mana ein.

Spiel mit dem Feuer: Hält das, was der Name verspricht. Mehr Schaden bei gleicher Anfälligkeit gegen Schaden. Magier, die wissen, wie man sich von Schaden möglichst fernhält, sollten hier alle Punkte reinstecken. Für PvP-Magier ist dieses Talent sehr heikel. Die erhöhte Anfälligkeit gegenüber Zauberschaden kann in der Arena schnell den Tod bedeuten.

Kritische Masse: Eine um sechs Prozent erhöhte Chance auf kritische Treffer bei nur drei investierten Punkten. Sprechen Sie mir nach: „Ich wähle dieses Talent auf jeden Fall aus!" Sehr gut.

Druckwelle: Und wieder etwas für ambitionierte PvP-Magier. Der Schaden der *Druckwelle* ist hoch und auch der Benommenheitseffekt bewährt sich. Den einen Punkt sollten sie übrig haben. Bedenken Sie, dass Sie oft nur Spontanzauber anwenden können, da jeder Zauber mit Zauberzeit anfällig gegen Unterbrechungen ist. Wenn also Ihr *Feuerschlag* oder der *Kältekegel* beziehungsweise der *Drachenodem* noch Abklingzeit besitzen, können Sie die *Druckwelle* anwenden.

Heiße Sohlen: Hervorragendes Talent, um Nahkämpfern zu entkommen. Insbesondere hektisch schnetzelnde Schurken schlagen in kurzer Zeit so häufig auf Sie ein, dass dieses Talent garantiert ausgelöst wird. Prima.

Feuermacht: Hier müssen alle Punkte rein. Ein Schadensbonus von zehn Prozent auf alle Feuerzauber ist enorm. Der Effekt steigt mit besserer Ausrüstung.

Brandstifter: Noch mehr Schaden! Drei Prozent mehr kritische Treffer bei um drei Prozent gesenkten Manakosten. Denken Sie auch hier wieder an die tolle Symbiose aus Chance auf kritische Treffer und dem Talent *Meister der Elemente*.

Einäschern: Dieses Talent ist umso besser, je weniger Chance auf kritische Treffer Sie von Haus aus haben. Dennoch: Selbst bei einer 50-prozentigen Chance auf kritische Treffer würde Einäschern immer noch einen Zuwachs von zehn Prozent Schadenspotenzial bedeuten. An diesem Talent kommen Sie also nicht vorbei, weder als PvE- noch als PvP-Magier.

Glühender Zorn: Eine Art Hinrichten für Magier. Gegen Ziele, die nur noch 20 Prozent Lebenspunkte oder weniger haben, richten Sie 20 Prozent mehr Schaden an. Das macht jeden Spontanzauber (*Kältekegel*, *Feuerschlag*, *Drachenodem*), den Sie anwenden, um einem angeschlagenen Gegner den Rest zu geben, äußerst effektiv. Vor allem in Boss-Kämpfen werden Sie in den relativ langen Phasen, in denen der Boss unter 20 Prozent Lebenspunkte hat, zur absoluten Killer-Maschine.

Machtvoller Feuerball: 15 Prozent Zauberschaden-Bonus für einen Ihrer Hauptangriffe. Für PvE-Magier eine Selbstverständlichkeit. Als PvP-Feuer-Magier können sie auf dieses Talent eigentlich verzichten, da Sie in den schnellen Gefechten kaum dazu kommen, einen Feuerball abzufeuern.

Drachenodem: Kegelförmiger Feuerangriff mit relativ kurzer Abklingzeit, zusätzlich werden Gegner für drei Sekunden desorientiert. Dieser Zauber teilt sich die Abklingzeit mit dem Kältekegel. Wie auch in den anderen Bäumen steht hier an der Spitze ein Talent, das sich vorrangig im Kampf gegen andere Spieler bewährt. Der Drachenodem eignet sich hervorragend, um lästige Feinde loszuwerden und ihnen gleichzeitig gehörigen Schaden reinzudrücken. Die Manakosten halten sich ebenfalls in Grenzen. Aber nicht nur zum defensiven Einsatz eignet sich der Zauber. Wenn Sie in Gegnergruppen springen und Drachenodem und eine Druckwelle zünden, wächst dort kein Gras mehr.

Talentbaum: Frost

Der Frost-Baum ist das Wohnzimmer der PvP-Magier. Hier paaren sich defensive Talente mit offensiven Möglichkeiten. Insbesondere die tödliche Kombination aus *Zertrümmern* und der *Eislanze* macht es den Gegnern schwer, gegen Sie zu bestehen. Das *Wasserelementar* krönt den Talentbaum mit einem Spitzentalent. Eine zusätzliche *Frostnova* sowie verwendete *Frostblitz*-Attacken alle drei Minuten für ganze 45 Sekunden! Wenn dann noch der *Eisblock* parat ist, gewinnen Sie mit diesen Mitteln gegen jeden Nahkämpfer. Und das Beste: Der Talent-Baum ist perfekt zum Leveln.



Die besonders wichtigen Talente sind rot markiert.

Schutz des Frostes: Erhöht die Effektivität von Frost- und Eisrüstung um 30 Prozent und gibt Ihnen eine Chance von 20 Prozent, Frostzauber zurückzuwerfen. Nur sinnvoll, wenn Sie sich oft ins Getümmel stürzen oder viel mit Flächenzaubern arbeiten. Haben Sie hingegen in Ihrem Schlachtzug eine Position in den hinteren Rängen, aus der heraus Sie ganz gemütlich einen Zauber nach dem anderen abfeuern, verzichten Sie besser auf dieses Talent, da Sie wahrscheinlich häufiger die Glühende Rüstung wählen werden.

Verbesserter Frostblitz: Pflichttalent. Besonders durch die verlangsamende Wirkung machen sich die 0,5 Sekunden sehr bemerkbar. Der *Frostblitz* ist Ihre Standardattacke im Frost-Bereich. Im Gegensatz zum *Feuerball* nicht nur für PvE-Magier interessant, denn auch gegen andere Spieler benutzen Sie den *Frostblitz* häufig, und je schneller Sie ihn wirken können, desto besser.

Elementare Präzision: Verringerte Manakosten kommen jedem Magier, egal welcher Zauberschule, entgegen. Zusätzlich wird die Trefferchance aller Frost- und Feuer-Zauber um drei Prozent erhöht. Für nur drei Punkte zu Beginn des Talentbaumes ein Spitzentalent.

Eissplitter: Ein Schadens-Bonus von 100 Prozent für Kritische Treffer. Dieses Talent ist hervorragend, kostet aber fünf Punkte und hat leider im selben Zweig andere gute Talente als Konkurrenz. Frost-Magier, die mit ihren Punkten haushalten müssen, ärgern sich hier ganz besonders. Geht es Ihnen eher um den ausgeteilten Schaden als um defensive Talente, ist dieses Talent die richtige Wahl.

Erfrierung: Eines der sehr guten Talente, um den beschwerlichen Weg zur Maximalstufe zu bestreiten. Wenn die Gegner oft am Boden kleben bleiben, bekommen Sie weniger Kloppe und müssen mit weniger Pausen rechnen. Aber auch mit Level 70 ist das Talent bei PvP-Liebhabern beliebt, da es für einen Frost-Magier nichts Schöneres gibt, als einen Nahkämpfer unschädlich zu machen.

Verbesserte Frostnova: Verringert die Abklingzeit der *Frostnova* um vier Sekunden. Klingt wenig, ist aber im PvP Gold wert. Außerdem Voraussetzung für das im PvP unerlässliche Talent *Zertrümmern*.

Dauerfrost: Das Talent in diesem Zweig, auf das Sie am ehesten verzichten können. Zwar ist die Verlangsamung des Ziels durch Frosteffekte einer der Schlüsseleffekte des Magiers, doch der Bonus von zehn Prozent ist keine drei Talentpunkte wert, vor allem nicht, wenn andere gute Talente darauf warten, gekauft zu werden.

Stechendes Eis: Drei Punkte sorgen für sechs Prozent mehr Schaden durch Frostzauber. Dieses Talent kann man wirklich nur als Blinder verpassen. Für jeden Frost-Magier ein Muss.

Eisige Adern: Eingeführt mit Patch 2.3 und mit 2.4 sofort geändert. Die Verringerung der Zauberzeit um 20 Prozent ist geblieben, doch Ziele werden nun nicht mehr häufiger eingefroren, stattdessen wird der Magier 20 Sekunden lang nicht mehr beim Zauberwirken unterbrochen, wenn er Schaden erleidet. Eine sinnvolle Änderung. Der Frost-Magier wird nun zur *Frostblitz*-Schleuder, der nun auch für kurze Zeit Nahkämpfer an sich weiter bekämpfen kann. Doch Achtung: Das Talent schützt Sie nicht vor unterbrechenden Attacken wie *Tritt*, *Zuschlagen* oder *Streuschuss*.

Verbesserter Blizzard: Der Verbesserte *Blizzard* wird sehr selten genutzt. Als Flächenschaden greifen Magier meist auf die *Arkane Explosion* oder auf die *Druckwelle* zurück. Ab Level 30 haben Sie aber in einigen Gebieten die Möglichkeit, viele NPCs zu „farmen", sprich: Mit drei Punkten in *Dauerfrost* und drei im *Verbesserten Blizzard* machen Sie in kurzer Zeit viele Erfahrungspunkte, wenn Sie den *Eisregen* auf große Gegnergruppen herabregnen lassen. Funktioniert aber nur bei Nahkämpfern, da Fernkämpfer und Zauberer stehen bleiben und Sie aus der Entfernung angreifen.

Arktische Reichweite: Der *Frostblitz* und der *Blizzard* haben eine um 20 Prozent erhöhte Reichweite. Auch der Radius von *Frostnova* und *Kältekegel* wird um denselben Betrag erhöht. Enorm wichtiges Talent. Allein die erhöhte Reichweite des Frostblitzes ist zwei Punkte wert.

Frost-Kanalisierung: 15 Prozent geringere Manakosten und zehn Prozent weniger Bedrohung. Für Instanzbesucher sehr vorteilhaft, um sowohl mehr *Frostblitze* aus dem vorhandenen Mana kitzeln zu können als auch in der Bedrohungsliste hinter dem Tank zu bleiben.

Zertrümmern: Die Chance auf kritische Treffer wird bei gefrorenen Zielen um ganze 50 Prozent erhöht. Haben Sie eh schon eine kritische Trefferchance von 25 Prozent, klatschen dem Ziel drei von vier Frostzauber kritisch ins Gesicht. Haben Sie als PvP-Aspirant hier keinen Punkt verteilt, machen Sie sich besser schnell ein Portal in eine Hauptstadt, bevor ein Kollege Ihre Talentverteilung betrachtet.

Tiefgefroren: Der durch Frost- und Feuerzauber erlittene Schaden wird für drei Punkte um sechs Prozent verringert. Nicht unbedingt wichtig. Konzentrieren Sie sich besser auf andere defensive Talente wie die *Eisbarriere* oder Arktische Winde.

Kälteeinbruch: Sitzt nun etwas tiefer im Baum als vor dem Patch 2.3 und bietet jetzt nur den Magiern die Möglichkeit zu zwei *Eisblöcken* hintereinander, die mindestens 21 Punkte im Frost-Baum stecken. Außer für reine Frost-Magier höchstens noch für Arkan-Frost-Magier interessant, die auf Verlangsamen verzichten können. Feuer-Magier hingegen sollten lieber zum *Drachenodem* greifen.

Verbesserter Kältekegel: Erhöht den Schaden des Kältekegels um 35 Prozent. Vor allem, wenn Sie viel mit der Frostnova-Kältekegel-Kombination arbeiten und Punkte in Zertrümmern haben, lohnen sich hier die Punkte. Im PvP-Spiel arbeiten Sie fast ausschließlich mit Kontroll- oder Spontanzaubern, daher ist eine Verbesserung des Kältekegels gern gesehen.

Eisschollen: Sehr gutes Talent. Für nur zwei Punkte werden ganze vier Fähigkeiten um 20 Prozent ihrer Abklingzeit verkürzt. Damit haben Sie alle acht Minuten Kälteeinbruch, Eisblock alle 4 Minuten, den Kältekegel verkürzen Sie um zwei auf 8 Sekunden und die Eisbarriere auf 24 Sekunden. Und genau auf solche defensiven Zauber ist der Frost-Magier im Kampf gegen andere Spieler angewiesen. PvE-Magier hingegen lassen das Talent links liegen.

Winterkälte: Ebenfalls ein Muss für Frost-Magier. Der Effekt Winterkälte wird Zielen bei Frostzaubern zu 100 Prozent hinzugefügt und erhöht die Chance auf kritische Treffer um zwei Prozent. Da dieser Effekt bis zu fünfmal stapelbar ist, haben Sie nach fünf Treffern eine um zehn Prozent erhöhte Chance auf einen kritischen Treffer. Besonders in der Arena sind hier einige Punkte gut angelegt, da der Schwächungszauber beim Ziel als sogenannter „Dispell-Schutz" wirkt. Das bedeutet, dass durch einen zusätzlichen Effekt auf dem Gegner die Chance, dass ein anderer Effekt, der von einem Mitspieler entfernt werden will, verringert wird.

Eisbarriere: Für viele PvP-Magier eines der wichtigsten Frost-Talente: Ein Schild, das knappe 1.300 Schadenspunkte absorbiert, schirmt Sie ab. Außerdem werden Sie bei Angriffen nicht beim Zaubern unterbrochen. Dieser Schild ist schon nach 30 Sekunden wieder verfügbar, mit dem Talent Eisschollen sogar schon nach 24 Sekunden. Auf den harten Schlachtfeldern steigern Sie so Ihre Überlebenschancen enorm. Mit dieser Fähigkeit können Sie den Manaschild endgültig aus der Aktionsleiste verbannen.

Arktische Winde: Nahkampf- und Distanzangriffe treffen Sie zu fünf Prozent weniger. Dieses Talent hat schon so einige Arena-Kämpfe entschieden, wenn der Krieger sein Hinrichten am Magier vorbeisemmelt. Mit den immer stärker werdenden Nahkämpfern legen wir Ihnen dieses Talent sehr ans Herz.

Machtvoller Frostblitz: PvE-Magier benutzen den Frostblitz bis zur Besinnungslosigkeit, daher ist dieses Talent absolut selbstverständlich. PvP-Magier hingegen sind auf den Effekt der kritischen Trefferchance nicht so sehr angewiesen. Und auch der Zauberschadens-Bonus von zehn Prozent entscheidet weder in der Arena noch auf Schlachtfeldern den Kampf. Daher springen Sie gleich zum Wasserelementar.

Wasserelementar beschwören: Kein anderes Talent hat die Spielweise des Frost-Magiers so sehr beeinflusst wie das Wasserelementar. Ohne diesen temporären Begleiter kommt kaum ein ambitionierter PvP-Frost-Magier aus. Mit ihm haben Sie mehrere *Frostnovas* in kurzer Zeit auf Lager, können dem Gegner im Eisblock sitzend weiter Schaden zufügen und profitieren mit dem Talent Zertrümmern von gewaltigen Schadensspitzen. Insbesondere Nahkämpfer kommen nicht an Sie heran und bekommen in kurzer Zeit zwei kritische Eislanzen ab, die gewaltig schmerzen. Die Steuerung über die zusätzliche Begleiter-Leiste erfordert zwar etwas Eingewöhnung, aber mit den passenden Makros und etwas Übung macht das Elementar genau das, was Sie wollen.

Der Arkan-Feuer-Magier

Die Arkan- und Feuer-Spezialisierung wird von vielen Spielern als die spaßigste PvP-Talentverteilung des Magiers empfunden. Nicht zuletzt wegen des verhassten und gefürchteten, mit *Geistesgegenwart* und aktiver *Arkane Macht* gewirkten *Pyroschlags*. Diese verheerende Attacke stellt das Aushängeschild der Arkan-Feuer-Talentspezialisierung dar. Der Nutzen der genannten Fähigkeitenkombination beschränkt sich nahezu ausschließlich aufs PvP. Talente wie *Einschlag*, *Verbessertes Blinzeln* und *Heiße Sohlen* untermauern den PvP-Aspekt der verteilten Talentpunkte. Deshalb eignet sich der Arkan-Feuer-Magier mit dieser Spezialisierung lediglich als Schadensklasse in 5-Spieler-Instanzen sowie kleineren Schlachtzügen wie Karazhan und ist selbst dort nicht allzu gern gesehen.

Benötigte Ausrüstung

Damit die Talentverteilung auch voll zur Geltung kommt, ist Ausrüstung mit möglichst viel kritischer Trefferwertung vonnöten. Immerhin büßen Sie gegenüber einer richtigen Feuer-Talentverteilung die Fähigkeit *Verbrennung* und mit dem Talent *Brandstifter* einige Prozente an kritischer Trefferchance ein. Vernachlässigen Sie deshalb im Gegensatz zur Frost- und Feuer-Spezialisierung diesmal die Zaubertrefferwertung. Mehr als 38 Punkte Trefferwertung (3 Prozent) können Sie im PvP gegen andere Spieler sowieso nicht gebrauchen. Aufgrund des relativ niedrigen Grundschadens von *Versengen* sind Sie auf den Extraschaden der Talente *Zauberkraft* und *Entzünden* angewiesen. Beide Fertigkeiten basieren auf kritischen Treffern und heben die Wichtigkeit des Attributes der kritischen Trefferwertung weiter hervor.



Spielweise im PvE

Die Vorgehensweise im PvE gestaltet sich als Arkan-Feuer-Magier relativ unspektakulär. *Versengen* fungiert als Hauptangriffszauber. Der *Feuerball* verliert mit dieser Talentverteilung seinen kompletten Nutzen, da die Zauberzeit mit 3,5 Sekunden deutlich zu lang ausfällt. Trotz der fünf in *Verbesserte Arkane Geschosse* investierten Talentpunkte stehen auch die *Arkanen Geschosse* nicht zur Debatte. Die Manaeffizienz und der aus dem Zauberschaden gezogene Nutzen der Geschosse ist schlichtweg zu gering. Dagegen bietet sich erstmals der *Arkanschlag* an. Dieser verkürzt seine eigene Zauberzeit nach dem Wirken um etwa eine Drittelsekunde und erhöht gleichzeitig die Manakosten um 75 Prozent der ursprünglichen Grundkosten. Dies geschieht in Form eines dreimal stapelbaren Schwächungszaubers, der acht Sekunden lang aktiv bleibt. Deshalb wirken Sie den *Arkanschlag* lediglich ein einziges Mal und anschließend viermal *Versengen*. Damit sind 6 Sekunden seit dem ersten *Arkanschlag* vergangen, womit der Schwächungszauber nur noch 2,0 Sekunden andauert. Jetzt können Sie ohne Gefahr, den Schwächungszauber zu verlängern, erneut *Arkanschlag*, der zu diesem Zeitpunkt nur eine Zauberzeit von 2,17 Sekunden hat, anwenden und die Rotation mit *Versengen* fortsetzen. Setzen Sie außerdem den *Pyroschlag* in Kombination mit *Arkaner Macht* und *Geistesgegenwart* als *Versengen*-Ersatz ein, sobald die Fähigkeiten nicht länger mit einer Abklingzeit belegt sind.

Spielweise im PvP

Im PvP bekämpfen Sie Ihre Gegner fast ausschließlich mit *Versengen*, um den Betäubungseffekt des Talents *Einschlag* auszulösen. Oftmals sind Sie auf diesen Effekt angewiesen, da es meistens einige Zeit in Anspruch nimmt, Ihren Gegner mittels *Versengen* auf ein niedriges Niveau an Lebenspunkten zu bekommen. Doch ist dies erst einmal geschafft, heißt es Rohr frei für den *Pyroschlag*. Mittels Makro (siehe Infobox) feuern Sie den *Pyroschlag* in Verbindung mit *Arkaner Macht* und *Geistesgegenwart* Ihrem Ziel entgegen. Nur in den seltensten Fällen bleibt vom Gegner mehr als ein Häufchen Staub übrig. Überlebt der Gegner wider Erwarten doch, bremsen Sie ihn mit der *Druckwelle* aus und setzen mit dem *Feuerschlag* nach. Möchte sich ein Gegenspieler einmal Ihrer Sichtlinie entziehen, wirken Sie, kurz bevor dieser um die Ecke verschwindet, *Arkane Geschosse*. Diese fliegen nämlich auch ohne bestehende Sichtlinie weiter auf ihr Ziel zu und haben nach der Aktivierung eine etwas höhere Reichweite.

Das BAM-Makro für Arkan-Feuer-Magier!

```
#showtooltip Geistesgegenwart
/wirken [harm] Geistesgegenwart
/stopcasting
/wirken [harm] Arkane Macht
/stopcasting
/benutzen [harm] Ikone des Silberwappens (Name
  Ihres Schmuckstücks)
/stopcasting
/benutzen [harm] Flammenkappe (für Kräuter-
  kundige)
/stopcasting
/wirken [harm] Pyroschlag
```

So verteilen Sie Ihre Punkte:





Talentbäume wurden zur besseren Übersicht getrennt

Andere Spieler im PvP mit einem Schlag aus den Latschen zimmern? Kein Problem für den Arkan-Feuer-Magier! Na ja, nicht ganz. Der sofort gewirkte *Pyroschlag* lässt Ihre Gegner aber dennoch erzittern. Ein mit nur einem Treffer halbierter gegnerischer Lebensbalken schindet auf jeden Fall Eindruck und fordert auf den Schlachtfeldern so einige Opfer. PvP-begeisterte Pyrotechniker sind hier genau richtig!

So verteilen Sie Ihre Punkte:



Talentbäume wurden zur besseren Übersicht getrennt

Jeder Feuermagier, der um die Krone der Schadenstabellen buhlen möchte, ist mit unserer vorgeschlagenen Talentpunkteverteilung bestens beraten. Schlachtzugmagier der besten Raid-Gilden schwören schon seit der Einführung von *Eisige Adern* auf diese Spezialisierung.

Der Feuer-Magier

Die von uns vorgestellte Feuer-Spezialisierung stellt aktuell die durchschlagsstärkste PvE-Schadenstalentverteilung für Magier dar. Nicht ohne Grund sind Feuermagier ein fester Bestandteil eines jeden Schlachtzugs. Zusammen mit *Eisige Adern* und *Glühender Zorn* holen Sie das letzte Quäntchen DPS (engl. Damage per second = dt. Schaden pro Sekunde) aus Ihrem Charakter heraus und mischen in den Schadensauswertungen stets ganz oben mit. Aber auch im Solospiel macht der Feuermagier eine ausgezeichnete Figur. Mit seinen drei Sofortangriffszaubern *Feuerschlag*, *Druckwelle* und *Drachenodem* sind angeschlagene Gegner binnen Sekunden niedergestreckt, was sich auch im PvP als äußerst nützlich erweist.

Qualitätsausrüstung durch Schneiderei

Als Feuermagier sind Sie mit dem Handwerk der Schneiderei sehr gut beraten. Mit der Zauberfeuer-Spezialisierung erhalten Sie Zugang zu dem dreiteiligen Zauberfeuer-Set, das mit ordentlich kritischer Zaubertrefferwertung sowie Feuer-Zauberschaden besticht. Qualitativ liegen die drei Ausrüstungsgegenstände (Robe, Handschuhe, Gürtel) auf dem Niveau von Beutestücken aus den T5-Instanzen Schlangenschrein und Festung der Stürme. Die perfekte Grundausrüstung, um als frischgebackener Feuermagier voll durchzustarten.

Kritische Treffer müssen her

Der Schaden des Feuermagiers hängt mehr als bei jeder anderen Klasse von dessen kritischen Treffern ab. Grund dafür ist das Talent *Entzünden*. Jeder erzielte kritische Treffer einer Ihrer Feuerzauber lässt das Ziel damit um zusätzliche 40 Prozent des zuvor mit dem kritischen Treffer zugefügten Schadens nachbrennen. Das bedeutet einen ungeheuren Schadensbonus. Schon im Feuer-Talentbaum finden sich massenhaft Talente zur Steigerung der kritischen Trefferchance. So ergibt sich allein durch die drei Talente *Verbrennung* (4 Prozent), *Kritische Masse* (6 Prozent) und *Brandstifter* (3 Prozent) ein passiver Bonus von sagenhaften 13 Prozent zusätzlicher kritischer Trefferchance. Hinzu kommt die aktive Fähigkeit *Einäschern*, die Ihre kritische Trefferchance nach nicht kritisch getroffenen Zaubern um ganze 10 Prozent erhöht und sich sogar stapelt. Scheuen Sie den Einsatz von *Einäschern* nicht und halten Sie die Fähigkeit nach Möglichkeit stets auf aktiver Abklingzeit. Alles andere wäre Verschwendung. Versuchen Sie lediglich, die Fähigkeit zum nächsten Boss-Kampf parat zu haben, um dort zu Beginn des Kampfes oder ab 20 Prozent Restlebenspunkten des Gegners *Einäschern* einzusetzen.

Schadensrotation als Feuermagier

Im PvE arbeiten Sie zum Großteil mit den drei Angriffszaubern *Feuerball*, *Versengen* und *Feuerschlag*. Der *Feuerball* stellt dabei Ihre Hauptattacke dar und verfügt über das beste Preis-Leistungs-Verhältnis im Bereich Schaden zu Mana. *Versengen* verfügt über sehr geringe Manakosten und dient in erster Linie dazu, den Schwächungszauber (Debuff) der Feuerverwundbarkeit aus dem Talent *Verbessertes Versengen* auf Ihr Ziel zu bringen. *Feuerschlag* nutzen Sie lediglich, während Sie dazu gezwungen sind, sich im Kampf zu bewegen, oder um einem angeschlagenen Gegner den Rest zu geben.

Normalen Gegnern begegnen Sie in Instanzen schlicht mit dem *Feuerball*. Es lohnt sich kaum, das Ziel vorher mit *Verbessertem Versengen* zu versehen, da der Gegner ohnehin binnen weniger Sekunden das Zeitliche segnet. Grundsätzlich hängt es aber von Ihrer Gruppe ab, wie schnell Sie die normalen Gegner ausschalten und ob sich *Versengen* zu Beginn des Kampfes lohnt. Lebt ein Gegner im Schnitt länger als 20 Sekunden, so ist das Wirken von *Versengen* anzudenken. Beginnen Sie bei den letzten Lebenspunkten eines Gegners keinen neuen *Feuerball* mehr, sondern nutzen Sie in diesen Augenblicken den *Feuerschlag* oder geben Sie ihm mit *Versengen* den Rest. Im Bosskampf greifen Sie dagegen sehr wohl zuerst zu *Versengen*. Der Schwächungszauber ist hier lang genug aktiv und steigert Ihren Schaden auf die Gesamtkampfdauer somit ordentlich. Wirken Sie *Versengen* demnach fünfmal, bis auf dem Ziel fünf Stapel des Schwächungszaubers aktiv sind, und wechseln Sie anschließend zum *Feuerball*. Soweit verfügbar, aktivieren Sie noch vor dem ersten *Feuerball* die Fähigkeit *Einäschern* sowie *Eisige Adern*. Ihr Ziel bombardieren Sie so lange mit *Feuerbällen*, bis *Verbessertes Versengen* auf Ihrem Ziel fast ausgelaufen ist. Kurz bevor dies passiert, erneuern Sie den Schwächungszauber mit einem einzelnen *Versengen* und setzen das Bombardement mit *Feuerbällen* fort.

Ihr Flächenzauber-Arsenal

Mit der *Druckwelle* und dem *Drachenodem* besitzen Sie als Feuermagier zwei enorm durchschlagskräftige Flächenzauber. Einer Gruppe von Gegnern heizen Sie folgendermaßen ein: Holen Sie die ersten Gegner mittels *Versengen* an sich heran und mit *Eislanze* einige weitere hinzu. *Blinzeln* Sie vor den herannahenden Gegnern davon, bis diese einen Pulk bilden. Jetzt wirken Sie *Frostnova*, aktivieren *Einäschern* und wirken *Flammenstoß*, direkt gefolgt von *Druckwelle* und *Drachenodem*. Lebt die Schar Gegner noch, setzen Sie mit dem *Kältekegel* einen obendrauf und bereitem dem Ganzen gegebenenfalls mit der *Arkanen Explosion* endgültig ein Ende. Im Übrigen verfügen Sie mit der *Arkanen Explosion* durch die zwei Talentpunkte in *Arkanes Feingefühl* überden Flächenzauber mit der geringsten erzeugten Bedrohung. Diesen Vorteil können Siebesonders in den Schlachtzuginstanzen Karazhan und Schlacht um den Berg Hyjal ausspielen, da dort große Mengen an Gegnern auftauchen, die es mit Flächenzaubern zu erledigen gilt.

Der Frost-Magier

Die hier vorgestellte Talentspezialisierung bietet sich besonders für PvP-interessierte Frostliebhaber an. Die häufig in den Arenen aufzufindende Talentverteilung beweist allerdings ebenso im PvE Durchschlagskraft, da Sie im Frost-Baum in alle schadensrelevanten Talente investieren. In den kleinen 5-Spieler-Instanzen sind Sie daher ein gern gesehener Mitspieler, nicht zuletzt wegen Ihrer fabelhaften Crowd-Control-Fähigkeiten *Verwandlung* und *Frostnova*. Gleiches gilt nahezu für die 10-Spieler-Schlachtzug-Instanzen, wobei für die äußerst anspruchsvolle Zul'Aman-Instanz Feuer-Magiern oft aufgrund ihres höheren Schadenspotenzials der Vorzug gegeben wird. Grundsätzlich sind mit einer Frost-Spezialisierung dieser Art aber für sämtliche Instanzen gewappnet und schneiden im PvE sowie PvP gleichermaßen gut ab.

Ihre wichtigsten Attribute

Um das volle Potenzial des Frostmagiers auszuschöpfen, legen Sie Ihr Hauptaugenmerk bei der Auswahl Ihrer Ausrüstung auf einen möglichst hohen Wert an Zaubertrefferwertung. Das absolute Minimum dieses Wertes liegt bei 38 Punkten (3 Prozent). So ist sichergestellt, dass 99 Prozent Ihrer gegen Gegner der Stufe 70 gewirkten Zauber treffen und nicht widerstanden werden. Eine einprozentige Restchance auf einen Fehltreffer ist dabei immer gegeben. Grundsätzlich sollten Sie für 5-Spieler-Instanzen aber einen Wert von 63 (5 Prozent) und in Schlachtzügen einen Wert von 202 Punkten (16 Prozent) anpeilen. Die erhöhte Zaubertrefferwertung ist deshalb nötig, weil die Gegner in Stufe-70-Instanzen oft über einen Level von 71 bis 73 verfügen, und dadurch Ihre Chance auf Fehltreffer steigt. Die kritische Zaubertrefferwertung können Sie speziell als Frostmagier vernachlässigen, da Sie durch Talente wie *Zertrümmern*, *Winterkälte* und *Machtvoller Frostblitz* bereits eine enorme passive Steigerung dieses Attributes erhalten. An zweiter Stelle, nach der Zaubertrefferwertung, steht das Attribut der schwer zugänglichen Zaubertempowertung, dicht gefolgt vom Zauberschaden.

So teilen Sie Schaden aus

Als Frostmagier greifen Sie im PvE hauptsächlich auf zwei Angriffszauber zurück, den *Frostblitz* und die *Eislanze*. Mit Ihrer Standardattacke, dem *Frostblitz*, eröffnen Sie im Solospiel stets den Kampf. Im Gruppenspiel hingegen beginnen Sie stets mit ein bis zwei *Eislanzen*, bei Boss-Gegnern mit fünf. Sie verursachen zu Beginn des Kampfes somit wenig Schaden und geben dem Tank Ihrer Gruppe genügend Zeit, Bedrohung aufzubauen. Gleichzeitig stapeln Sie mit der *Eislanze* den Schwächungszauber (Debuff) *Winterkälte* auf dem Gegner und erhöhen die kritische Trefferchance Ihrer danach folgenden *Frostblitze*. Jeder von Ihnen gewirkte *Frostblitz* verfügt durch *Erfrierung* die Chance, Ihr beschossenes Ziel festzufrieren, womit sich Ihre kritische Trefferchance durch das Talent *Zertrümmern* um sagenhafte 50 Prozent erhöht. Friert ein *Frostblitz* Ihren Gegner tatsächlich ein müssen Sie schnell reagieren. Da der Effekt nur beim Einschlag Ihres eisigen Geschosses eintreten kann, wirken Sie in der Regel bereits den nächsten *Frostblitz*, während *Erfrierung* auftritt. Diesen *Frostblitz* wirken Sie normal bis zum Ende, schicken jedoch diesmal blitzschnell eine *Eislanze* hinterher. Die Lanze fliegt schneller als der *Frostblitz* und holt diesen ein, sodass die beiden magischen Frostgeschosse fast zeitgleich einschlagen. Beide profitieren in diesem Moment durch den Bonus der kritischen Trefferchance durch *Zertrümmern*. Bei jedem Treffer, ob von Ihnen oder anderen Spielern, besteht die Chance, dass der Effekt *Erfrierung* vom Gegner schwindet. Genau aus diesem Grund wirken Sie die *Eislanze* nach dem *Frostblitz*, da Ihnen somit direkt zwei Zauber mit dem Bonus von *Erfrierung* vergönnt sind. Diese Kombination aus *Frostblitz* und *Eislanze* auf eingefrorene Ziele nennt sich *Zertrümmern*-Combo (engl. Shatter-Combo). Sie zeichnet sich durch die enorme Schadensspitze aus und ist besonders im PvP eine gefürchtete Attacke. Mit Glück ist nach Ihrer Combo der Effekt von *Erfrierung* immer noch auf Ihrem Ziel aktiv. In diesem Fall bombardieren Sie den Gegner immer weiter mit *Eislanzen*, bis der Effekt schließlich schwindet und Sie wieder mit *Frostblitzen* angreifen. Der Einsatz Ihrer *Frostnova* ermöglicht Ihnen im Übrigen das gezielte Anwenden einer *Zertrümmern*-Kombination. Führen Sie die erste Combo nach einer *Frostnova* schnell genug aus, verbleibt sogar noch genug Zeit für eine weitere Kombination auf ein zweites Ziel.

Mehr Schaden durch Eisige Adern und das Wasserelementar

Heben Sie sich die beiden Fähigkeiten *Eisige Adern* und Ihr *Wasserelementar* nicht nur für Boss-Gegner auf! Die Abklingzeit ist mit zwei und drei Minuten so gering, dass der Einsatz bei größeren Gegnergruppen in Instanzen durchaus sinnvoll ist. Das *Wasserelementar* macht bei stetigem Einsatz immerhin 10 bis 15 Prozent Ihres gesamten Schadens aus. Wirken Sie *Eisige Adern* gleich bei Kampfbeginn, aber erst nachdem Sie das Ziel mit Ihren *Eislanzen* und *Winterkälte* angewärmt haben, um anschließend mit schneller gewirkten *Frostblitzen* durchzustarten. Das *Wasserelementar* rufen Sie ebenfalls stets zu Kampfbeginn. Mit dessen Fähigkeit *Eiskälte* führen Sie wie auch mit *Frostnova* gezielte *Zertrümmern*-Combos aus oder setzen außer Kontrolle geratene Gegner kurzzeitig fest. Die *Eiskälte* des Elementars kann zudem während des Wirkens eines *Frostblitzes* gewirkt werden, weshalb Sie die *Eiskälte* stets kurz vor dem Abschluss eines *Frostblitzes* einsetzen sollten. Damit minimieren Sie das Risiko eines zu frühen Schwindens von *Erfrierung* und der damit verbundenen erhöhten kritischen Trefferchance.

So verteilen Sie Ihre Punkte:



Talentbaum wurde zur besseren Übersicht getrennt

Der Frost-Talentbaum ist voll von Pflichttalenten, über die ein Frostmagier schlichtweg verfügen muss. Die einzige Ausnahme in unserer vorgegebenen Talentverteilung stellen die fünf Talentpunkte in Arktische Winde dar. Alternativ können diese Punkte in *Frost-Kanalisierung* und *Elementare Präzision* wandern, um die Effizienz im Tausch gegen etwas weniger Schaden und Überlebensfähigkeit zu steigern.
Im Arkan-Talentbaum haben Sie lediglich die Wahl zwischen zwei Talentpunkten in Magische Absorption oder Einklang der Magie.